SignLab 7



Guide de l'utilisateur

CADlink Technology Corporation

Table des Matières

Editer des Images Bitmap 5-1

Impression / Découpe 6-1

INTRODUCTION

Le Guide d’Utilisateur

Ce guide d’utilisation propose une vue d’ensemble des caractéristiques et de la polyvalence de SignLab Print and Cut , SignLab Vinyl Pro, le Mode Impression/Découpe et la commande Spot Color. Remarquez que ce progiciel comprend un grand nombre de fonctions qui sont systématiquement ajoutées afin d’améliorer l’utilité de ce programme pour notre clientèle. Cette documentation est conçue pour présenter à l’utilisateur novice ce qui constitue un progiciel de fabrication d’enseignes polyvalent. Nous vous invitons à essayer de nouveaux dessins et de nouvelles techniques.

SYMBOLES DANS CE GUIDE

Les symboles suivants sont répartis à tout au long du guide pour vous aider à identifier les descriptions qui ont une importance particulière.



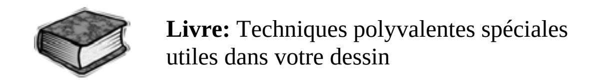
Soleil: Suggestions et informations utiles



Eclair: caractéristique importante lors de l’utilisation d’une fonction



Boulon: Procédures ou configurations du matériel requises


Livre: Techniques polyvalentes spéciales utiles dans votre dessin

Contacter CADlink

Contactez CADlink aux numéros suivants :

Amérique du Nord et du Sud	Téléphone :	(613) 247-0850
	Télécopie :	(613) 247-1488
	Internet :	www.cadlink.com

En France

Contactez votre revendeur local BOTEC ou CADlink à:

Adresse électronique :

botec@wanadoo.fr

Internet : www.botec-france.fr

GARANTIE LIMITEE SUR LES PRODUITS CADLINK

CADlink garantit que le support disquette sur lequel est enregistré le produit, ainsi que tout matériel accompagnant la- ou lesdites disquette(s), seront libres de tous défauts en ce qui concerne les matériaux et la fabrication – sous condition d'utilisation et de service normaux pendant une période de quatre-vingt-dix (90) jours à compter de la date de livraison, comme indiqué sur la copie du reçu.

Toute la responsabilité et les seuls remèdes reconnus par CADlink quant au(x) disquette(s) ou au matériel consistent, au choix de CADlink, soit (a) au remboursement du prix d'achat, soit (b) au remplacement de la ou des disquettes ou du matériel ne satisfaisant pas à la Garantie limitée de CADlink. Ces disquettes ou le matériel doivent être renvoyés à CADlink, frais d'expédition payés, avec une copie du reçu.

Si la panne de la ou des disquette(s) ou du matériel est survenue à la suite d'un accident ou d'une utilisation ou application inappropriée, CADlink n'a aucune obligation de remplacer la ou les disquettes ou le matériel ; les parties remplacées sont garanties pour le reste de la période de garantie originale ou pour une période de trente (30) jours (la plus longue période entre les deux). Au-delà de la garantie limitée mentionnée ci-dessus, CADlink n'offre aucune autre garantie, qu'elle soit légale ou conventionnelle, explicite ou implicite, en ce qui concerne le logiciel et le matériel sous licence. Il est conseillé de tester le logiciel sous licence minutieusement avant de lui accorder votre confiance. Vous assumez l'entière responsabilité quant à l'utilisation du logiciel sous licence. En raison de la diversité des conditions et du matériel avec lesquels le logiciel sous licence peut être utilisé, aucune garantie de valeur ou d'adéquation à un but particulier n'est fournie. Certaines régions

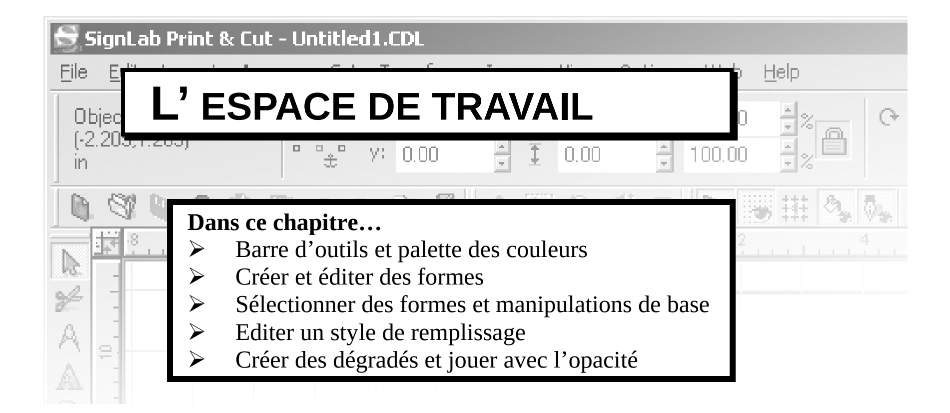
n’autorisent pas d’exclusion de garanties implicites de sorte que l’exclusion ci-dessus ne serait pas applicable dans ces cas.

AVIS DE DROITS D’AUTEUR

Écrit et conçu à CADlink
100 - 2440 Don Reid Drive, Ottawa, ON Canada K1H 1E1
Téléphone : (613) 247-0850 Télécopie : (613) 247-1488

Conception du manuel et du progiciel par le support clientèle et marketing de CADlink.

Imprimé au Canada. Produit du Canada



L' ESPACE DE TRAVAIL

Dans ce chapitre…

- Barre d'outils et palette des couleurs
- Créer et éditer des formes
- Sélectionner des formes et manipulations de base
- Editer un style de remplissage
- Créer des dégradés et jouer avec l'opacité

L'espace de travail est l'élément principal de SignLab. Il comprend les repères, les grilles, les règles horizontales et verticales et un cadre noir rectangulaire appelé feuille de travail.

Les dimensions de **la feuille de travail** sont généralement proportionnelles à la taille de votre travail, de telle sorte que l'on puisse facilement visualiser le positionnement des objets et du texte. Toutefois, selon l'envergure de votre travail il est parfois plus pratique de cacher la feuille de travail.



Personnalisation Rapide

Suivant les différents logiciels auxquels vous êtes habitués, vous aurez peut-être certaines préférences pour la configuration de votre espace de travail. Voici les différentes fonctions dont vous aurez certainement besoin en priorité dans l'espace de travail SignLab :

- **menu Options | Configuration SignLab | Préférences Générales –** Pour définir les unités de mesure ainsi que les dimensions de la grille
- **menu Afficher | Voir Feuille de Travail –** Pour faire pivoter l'espace rectangulaire qui permet de visualiser la taille de la feuille sur laquelle vous travaillez
- **menu Afficher | Voir en Rempli –** Pour voir la couleur qui remplit la forme. En désélectionnant cette option, seul le contour de la forme s'affiche
- **menu Afficher | Voir seulement Bitmaps –** Pour afficher uniquement un rectangle qui marque le contour des objets en bitmap
- **menu Afficher | Voir Style de Ligne –** Pour afficher les caractéristiques appliquées aux objets sur lesquels vous travaillez
- **menu Afficher | Voir Grille –** Pour visualiser la grille
- **menu Options | Grille –** Pour aligner les objets suivant le quadrillage de la grille
- **menu Options | Guides –** Pour créer ou effacer les lignes de repères

Menu, SmartBar, et Barre d'Outils

Au-dessus de l'espace de travail se trouve la barre du menu, la SmartBar, et plusieurs autres barres d'outils.

La **barre de menu** est caractéristique de la plupart des applications Windows.

La **SmartBar** est une barre d'outils dynamique qui affiche les configurations particulières mise en place lors d'un travail.

Les autres **barres d'outils** ne sont pas dynamiques, c'est pourquoi elles peuvent être personnalisées. Des boutons peuvent être ajoutés ou extraits de ces barres d'outils. De nouvelles barres d'outils peuvent aussi être créées.

Palettes de Couleur

Elles se situent sous l'espace de travail.

La **Palette du Magasin** est la principale palette qui affiche les couleurs disponibles pour les contours et/ou le remplissage des objets.

La **Palette Couche Feuille** permet de disposer des objets sur des couches séparées. Chaque couche peut représenter un support différent (vinyle noir, vinyle blanc, etc.).

La **Palette Demi-Teintes** s'utilise pour les objets individuels et s'applique aux couleurs d'impression, aux couleurs primaires, et aux demi-teintes.

Outils de la Barre d'Outils

Sur la gauche de l'espace de travail, la Barre d'Outils propose les outils de manipulation et les principales formes de création. On peut ouvrir une barre supplémentaire d'outils en cliquant sur la majorité des boutons **Outils**.

Palette de Travail

Sur la droite de l'espace de travail, la **Palette de Travail** classe les feuilles de couleur, les couleurs du fabricant, les couleurs primaires et demi-teintes couramment utilisées dans l'espace de travail.

La **Palette de Travail** s'utilise aussi pour créer et remplacer les couleurs déjà existantes.



Changer les objets rouges en objets bleus

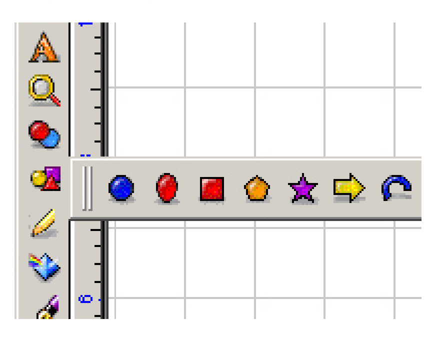
1. Vous avez plusieurs objets rouges
2. Dans la Palette de Travail, cliquez sur le bouton ellipse et choisissez **Afficher Couleur** dans le menu contextuel
3. Notez que le rouge apparaît dans la Palette de Travail
4. Depuis la Palette de Magasin, choisissez un bleu et glissez le dans le rouge de la Palette de Travail

Remplacer tous les objets d’une même couleur

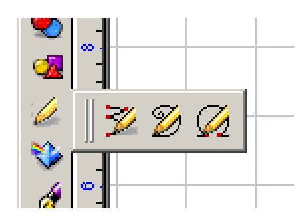
1. Vous avez cinq objets avec différentes teintes de doré, comme 100%, 80%, 60%, 40%, et 20%.
2. Dans la Palette de Travail, cliquez sur le bouton ellipse et choisissez **Afficher Feuilles de couleur** dans la barre de dialogue
3. Notez que la Palette de Travail classe les différents objets selon une plaque de dégradés de doré
4. Dans la Palette du Magasin, tirer un vert et glissez-le dans la Palette de Travail de la couleur dorée

Création de Formes

Dans la **Barre d'Outils**, les **Outils Dessin Formes** servent à créer des rectangles, des polygones, des étoiles, des flèches et des éventails. Ces formes sont parfois référencées comme des “formes paramétrées” car elles nécessitent des paramétrages particuliers, comme le nombre de côtés, la forme des coins, l'arrondi, etc.



Dans la **Barre d'Outils**, les **Outils de Modification Graphique** servent à éditer des fichiers vectoriels scannés ou importés. Souvent, les travaux scannés présentent des points et des bords grossiers qui ont besoin d'un “nettoyage” qui se fait grâce à cet outil. De plus, on peut utiliser les **Outils de Modification Graphique** pour dessiner des formes à main levée ou tracer de simples travaux.



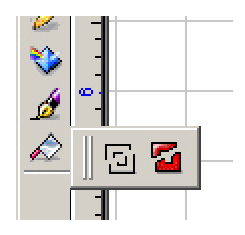
Ces outils offrent une grande diversité dans la construction de traits. Ces fonctions sont très utiles pour la modification des objets existants ainsi que pour la correction des images scannées.



Supprimer les points quand il y en a trop

1. Dans les **Outils Formes**, créez une forme ovale
2. Sélectionnez l'ovale et choisissez **Disposer | Convertir en Polygone**
3. Double-clic sur l'ovale pour afficher les points
4. Glissez avec la souris pour sélectionner tous les points
5. Appuyez sur la touche 'u' pour ne sélectionner que les points intermédiaires
6. Appuyer sur la touche **[EFFACER]**

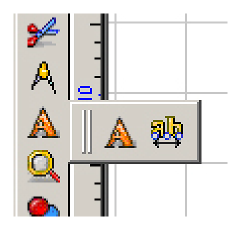
Dans la barre d'outils, l'**Outil Ciseaux** divise les formes sélectionnées. L'outil **Chemins Ouverts** ouvrira le tracé de la forme, alors que l'outil **Chemins Fermés** le clôturera.



Quand l’outil **Ciseaux** est sélectionné, cliquez sur l’espace de travail pour disposer un ou plusieurs point de coupe qui traversent la sélection. Cliquez ensuite sur **Appliquer** pour diviser la sélection.

Création de Texte

L’outil **Modification Textes** permet de créer du texte. Les limites d’un texte dépendent de sa construction.





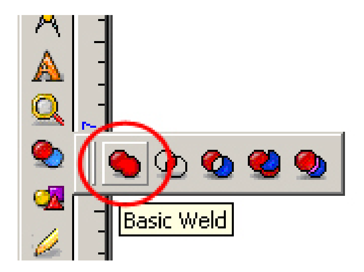
Méthodes pour structurer un texte:

- **Cliquez sur l'espace de travail:** Cela crée une entrée pour la ligne de texte. Le texte peut s'étirer ou se contracter selon la structure choisie.
- **Clic long sur le contour d'une forme:** Maintenir le curseur sur l'extrémité de la forme jusqu'à ce que le curseur devienne noir. Cliquez et le texte s'ajuste au contour de la forme.
- **Cliquez et étirez:** Tracer un cadre de sélection avec la souris fait apparaître les poignées de sélection du texte. Chaque police de caractère possède ses propres contraintes par défaut qui peuvent être modifiées.
- **Appuyez sur [Shift] et cliquez sur l'espace de travail:** Cela ajustera le texte proportionnellement à la feuille de travail.

Dans le menu **Transformer**, la commande **Aligner Texte sur Arc** permet au texte d'épouser un contour circulaire.

Dans le menu **Transformer**, la commande **Aligner Texte sur Tracé** permet au texte de suivre le contour de n'importe quelle autre forme.

Dans l'option **Outils de Fusion**, la **Fusion de Base** est utilisée pour les polices de texte scriptes. Elle permet d'éviter les espaces entre les caractères.



Toutefois, il faut savoir que le résultat de la fusion ne constituera plus un texte mais un objet, donc assurez-vous de l’exactitude de votre texte avant d’effectuer la fusion.

Sélection de Formes

Un clic-gauche sélectionne la forme. Appuyer sur la touche **[Shift]** pour ajouter une forme à votre sélection.

Pour sélectionner plusieurs formes, cliquez et faites glisser le curseur pour créer un rectangle de sélection. Toutes les formes englobées dans ce rectangle seront sélectionnées ensemble. Appuyez sur la touche **[Ctrl]** lorsque vous glissez le curseur: toutes les formes recouvertes par le rectangle seront sélectionnées.

Par défaut, une forme peut être sélectionnée en cliquant dessus. Appuyez sur la touche **[ALT]** pour ne sélectionner que le contour de la forme. Cela se révèle très utile lorsque l'on a un groupe de formes superposées. Par exemple, lorsque l'on veut éditer les points de construction d'une forme qui se superpose à une autre, il suffit d'appuyer sur la touche **[ALT]** pour éviter de sélectionner la mauvaise forme.

SignLab peut être configuré pour sélectionner des formes rien qu'en cliquant sur leur contour. Dans le menu **Options**, choisissez **Configuration SignLab | Outils de Sélection**. Si l'option "**Utilisez la zone pleine pour la sélection**" n'est pas cochée, alors les formes ne peuvent pas être sélectionnées en cliquant sur leur contour.

La **Palette de Travail** peut servir à sélectionner des formes selon leur couleur.



Sélection des formes selon une teinte ou une couleur spécifique

1. Dans la Palette de Travail, cliquez sur le bouton de l'ellipse et choisissez **Afficher Couleur** dans la barre de dialogue
2. Appuyez sur **[Shift]** et clic-gauche sur la couleur dans la Palette de Travail
3. Toutes les formes ayant cette couleur seront sélectionnées



Sélection des formes selon une couleur jet d'encre spécifique

1. Dans la Palette de Travail, cliquez sur le bouton de l'ellipse et choisissez **Voir Numéro de Couleur** dans la barre de dialogue
2. Appuyez sur **[Shift]** clic-gauche sur la couleur dans la Palette de Travail
3. Toutes les formes ayant cette couleur seront sélectionnées, y compris les teintes de cette couleur

Propriétés des Formes

Quand on sélectionne une forme, neuf poignées carrées apparaissent autour de l'objet. Ces poignées servent à déplacer, à modifier la taille ou l'échelle, à incliner ou à faire tourner l'objet. La SmartBar affiche la position, les dimensions, la rotation, la couleur, et le genre de l'objet (ex : cercle).

Sur les neuf poignées, la SmartBar indique les **Poignées Courantes** par un contour rouge. Les coordonnées **x** et **y** représentent la position de la Poignée Courante. Lorsque l'on utilise la SmartBar la taille d'un dessin est modifiée par rapport à la Poignée Courante.

Dans le menu **Afficher**, l'option **Voir Historique** active une fenêtre qui présente la liste des modifications apportées au dessin au cours du travail. Un double-clic affiche la propriété ou l'opération sans pour autant changer l'ordre dans lesquelles elles ont été réalisées. En appuyant sur la touche **[Effacer]** on inverse l'ordre des modifications appliquées à un dessin, et on peut annuler des opérations réalisées .

On déplace un dessin d'un pixel à la fois avec le curseur. En appuyant simultanément sur **[Shift]** le déplacement est plus rapide.

Lors d'une rotation, appuyer sur **[Ctrl]** limite cette rotation aux **Points d'Angle**. Cette option est modifiable dans les **Préférences Générales**.

Dans le menu **Mise en Page**, voici les commandes **Dimension/Position** qui permettent de modifier un dessin:

- **Dimensionner:** pour jouer sur la hauteur, la largeur ou l'échelle.
- **Déplacer:** pour placer un dessin selon une position absolue ou relative.
- **Incliner:** pour incliner ou mettre un dessin de biais.
- **Tourner:** la rotation peut s'effectuer selon un point précis dans l'espace de travail.
- **Effet Miroir:** pour inverser une forme par rapport à l'horizontale ou à la verticale.
- **Retourner:** identique à l'effet miroir, si ce n'est que la ligne du reflet peut s'ajuster.
- **Annule Dimension/Position:** pour annuler toutes les fonctions ci-dessus appliquées à un dessin.

Ajouter Contour et Remplissage

La Palette du Magasin contient des couleurs qui peuvent s'appliquer au contour et à l'intérieur d'un objet. De plus, la Palette du Magasin peut créer une liste de toutes les couleurs qui sont souvent utilisées dans l'espace de travail.

Quand un objet est sélectionné, un clic-gauche sur la Palette de Travail changera la couleur du contour alors qu'un clic-droit change la couleur de l'intérieur. La Palette du Magasin possède également un bouton **Contour/Remplissage**, qui permet d'alterner entre les deux.

Si aucun objet n'est sélectionné, la SmartBar indique une couleur de contour et de remplissage par défaut. Celle-ci est entourée par un contour blanc dans la Palette du Magasin.

Un objet nouvellement créé ne possède pas de contour, donc son contour n'est pas visible au premier abord. Pour ajouter un contour il faut choisir l'option **Outil épaisseur ligne et remplissage** dans la barre d'outils puis sélectionner **Ligne Fine** dans la barre de dialogue.

A l’extrême gauche de la Palette du Magasin on trouve les Couleurs Invisibles et l’option Sans Couleur. Toutes les autres couleurs possèdent une lettre pour les désigner (P, SF, or SC) et préciser leur catégorie.



Types de Couleurs

- **Couleur Invisible:** Indique l’absence de couleur. Par exemple, quand le contour d’un dessin est Invisible, seule la ligne de contour est prise en compte lors de l’impression/découpe.
- **Sans Couleur:** Aucune couleur n’est appliquée à l’objet, seule compte la couleur du support.
- **Process (P):** l’option Process est utile si on choisit les couleurs industrielles (comme les colorants CMJN).
- **Spot Foil (SF):** représente les couleurs qui seront imprimées avec des cartouches jet d’encre ou pour imprimer un dégradé. Les travaux en impression jet d’encre se calculent par valeur de Teinte (moins de 100%).
- **Spot Color (SC):** se définit en termes de couleur d’espace LAB et s’utilise pour des plans de couleur distinctes si on imprime les couleurs séparément.

Couleurs et Dégradés

Dans la barre de dialogue on trouve toujours une option pour la couleur et les **Dégradés** qui servent à appliquer une gamme de couleurs graduée. Pour un meilleur rendement lors d'une impression, le mode CMJN est recommandée.

Les **Points de Dégradés** vous permettent de personnaliser chaque style de remplissage avec plusieurs couleurs. Les valeurs de pourcentage pour le CMJN sont calculées pour obtenir un dégradé subtil.

L'outil **Modèle de Remplissage** est spécifique aux objets bitmap.

Dégradé avec l'option Métamorphoser

Dans le menu **Transformer**, une des fonctions de l'outil **Métamorphoser** consiste à créer un dégradé subtil de formes entre 2 objets.

Les options de la métamorphose laissent le choix entre la création de nouvelles couleurs ou l'utilisation de celles déjà existantes dans la Palette du Magasin.

- **Couleur destination:** elle utilise la couleur sélectionnée dans la Palette du Magasin
- **Plusieurs couleurs:** localise et utilise uniquement les couleurs de la Palette du Magasin
- **Nouvelles couleurs:** crée et ajoute de nouvelles couleurs à la Palette du Magasin

La métamorphose donne l'illusion du dégradé en créant un grand nombre de formes intermédiaires entre les deux objets de base. Par exemple:



Créer un dégradé avec l'outil Métamorphoser

1. Tapez un texte bleu d'une hauteur de 4cm
2. Dupliquez ce texte en rouge et à 16cm
3. Sélectionnez les 2 objets et choisissez **Métamorphoser** dans le menu **Transformer**
4. Sélectionnez **Nouvelles couleurs** pour en créer
5. Tapez une **Grande valeur**, comme 64
6. Cliquez **OK** et la succession des nombreuses formes donne l'effet d'un dégradé

Si le Module Couleur Tramée a été installé et que les couleurs tramées sont utilisées dans la métamorphose, alors le dégradé sera compris entre les différentes valeurs de ces couleurs. Pour obtenir un dégradé qui s'estompe "sans couleur", il suffit de choisir **Couleur Invisible**.



MANIPULER DES FORMES

Dans ce chapitre…

- Disposer les formes les unes par rapport aux autres
- Fusionner des objets
- Marquer l'intersection entre deux objets
- Utiliser les Ciseaux pour diviser deux objets
- Convertir du texte en objet

De nombreux outils vous permettent de transformer et combiner des objets.

Dans le menu **Disposer**, l'option **Ordre** vous permet d'afficher dans l'ordre voulu les objets qui se superposent. On peut également choisir de placer un objet en **Premier** ou en **Arrière Plan.**

Dans le menu **Disposer**, la fonction **Associer** permet de grouper des objets pour les déplacer ensemble alors que la fonction **Dissocier** a l'effet inverse.

Dans la Barre d'Outils, les **Outils de Fusions** permettent de fusionner deux objets en une seule forme. De l'autre, les outils de fusion peuvent couper des objets superposés. Dans d'autres cas ils permettent de créer de nouvelles formes.

Dans le menu **Disposer**, la fonction **Combiner** sert à associer les objets qui se chevauchent. C'est un équivalent de la fusion, si ce n'est que les objets d'origine ne sont pas supprimés : la fonction **Eclater** inverse la fonction **Combiner**.

Parmi les **Outils** de la barre d'outils, les **Ciseaux** permettent de couper des objets. Lorsqu'ils sont coupés on peut choisir de leur appliquer un contour ouvert ou fermé. Dans le menu **Disposer**, la fonction **Convertir Texte en Courbes** permet de vectoriser un texte pour en faire un objet. Cette opération se révèle utile si on veut combiner un texte à un objet.

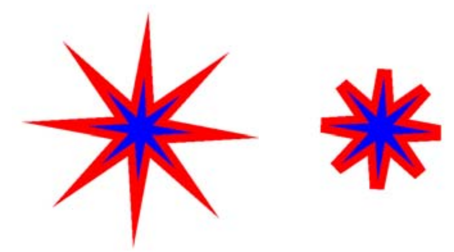
Contour

Dans le menu **Transformer**, la fonction **Contour** sert à ajouter des lignes de contour à l'intérieur ou à l'extérieur de l'objet. L'option **Créer Masque** fusionne les différents contours en une seule forme.



Limite d’onglet

La **Limite d’onglet** représente l’épaisseur d’un contour externe ou interne ; elle s’exprime en pourcentage. Quand le contour donne un angle pointu à l’objet, si le bouton **Associer** s’affiche, alors **Limite d’onglet** peut écorner l’angle du contour selon un pourcentage donné. Seuls les angles inférieurs ou égaux à 90 degrés sont écornés.



Contour d’origine **Contour avec angles écornés**

Transformation

Dans le menu **Transformer**, la fonction **Transformation** applique des effets spéciaux et des déformations.

Effet Vinyle 3D

Dans le menu **Transformer**, la fonction **Effet Vinyle 3D** apporte l'illusion de la 3 dimension. Le résultat est proche de l'effet d'ombre portée et de biseautage. Il peut être accentué grâce à un dégradé.

Métamorphoser

Dans le menu **Transformer**, la fonction **Métamorphoser** consiste à créer un dégradé de formes entre 2 objets fusionnés.

Ombre

Dans le menu **Transformer**, la fonction **Ombre** ajoute à l'arrière-plan des objets qui donnent l'apparence d'ombre portée.

- **Ombre en Bloc :** elle donne l'illusion de la profondeur à l'objet
- **Perspective en Ombre :** elle apporte l'impression de distance

- **Ombre Déportée:** semblable à l'Ombre Bloc, mais l'ombre n'est pas reliée à l'objet
- **Ombre projetée:** elle apporte l'effet d'une source de lumière qui projète l'ombre portée de l'objet sur un plan proche

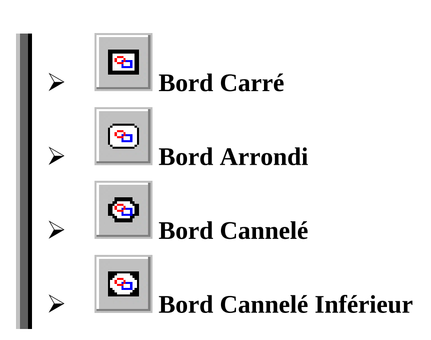


A l'extrême droite de la SmartBar du menu Ombre, la fenêtre du Contour permet de jouer sur l'épaisseur. Différentes options se présentent :

- **Angle:** les extrémités du contour de l'ombre sont pointues
- **Ecorné:** les extrémités du contour de l'ombre sont coupées (voir l'outil Contour pour un exemple de limite d'onglet)
- **Arrondi:** les extrémités du contour de l'ombre sont arrondies et lisses
- **Ombre en Relief :** crée un vide entre la forme et le contour de l'ombre (égale à l'épaisseur choisie)

Cadre Décoratif

L'outil **Cadre Décoratif** sert à dessiner un cadre qui entoure la feuille de travail ou les formes sélectionnées. Le **Cadre Décoratif** est accessible depuis le menu **Outils Dessins Formes** et dans le menu **Mise en Page**.



On peut aussi choisir un modèle de cadre décoratif à partir du **Visualiseur de ClipArt**. De nombreux symboles et autres illustrations sont également disponibles dans **Choix Famille de ClipArt**.

Bords Arrondis

Dans le menu **Transformer**, l'outil **Bord Arrondi** permet de créer des cadres aux angles arrondis tant à l'intérieur qu'à l'extérieur d'objets vectorisés.

Dans les outils Formes, la plupart des paramètres impliquent des réglages supplémentaires pour les bords arrondis. Cependant, l'outil **Bord Arrondi** se révèle plus pratique pour des images scannées ou d'objets vectorisés qui auraient besoin de retouches pour obtenir un bel arrondi.

Hachures

Dans la boîte de dialogue **Outils Dessin Formes**, l'outil **Hachures** permet de créer l'apparence d'un modèle de hachures. D'autres objets peuvent apparaître en superposition lorsque l'on sélectionne l'objet transformé.



Une technique des plus simples consiste à dupliquer l’objet et à appliquer les hachures à tous les objets. Il suffit de donner des couleurs différentes aux copies et à l’original pour obtenir un motif rayé.



Créer un motif rayé

1. Dans la boîte de dialogue des Préférences Générales, saisissez les coordonnées X et Y des copies à zéro
2. Appliquez du rouge au contour de l’objet
3. Créer une copie de l’objet. Puisque les coordonnées X et Y sont à zéro, la copie aura les mêmes coordonnées
4. Appliquez du bleu au contour de la copie
5. Appliquez des hachures à la copie

DISPOSER LES FORMES

Dans ce chapitre…

- Plusieurs techniques pour créer des repères de positionnement
- Aligner des formes sur la grille
- Redimensionner et rétablir la grille
- Positionner des formes
- Aligner des formes
- Aligner des formes avec l'outil Démarrer Séquence
- Imbriquer des formes pour rentabiliser l'espace de travail
- Editer du texte avec l'outil Badges

REPERES DE POSITIONNEMENT

Les repères de positionnement servent à déplacer des formes pour les disposer avec précision. Un objet se “déplace” à l’endroit souhaité lorsqu’il passe le long de la ligne directrice.

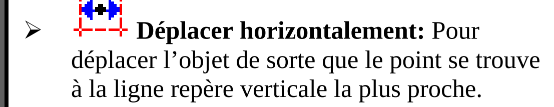


- Si rien n’est sélectionné, un clic-droit sur l’espace de travail ouvre la boîte de dialogue **Modifier Guides**.
- Dans le menu **Options**, choisissez **Guides | Modifier Guides** pour ouvrir la boîte de dialogue.
- On crée une ligne directrice avec un clic-droit sur la règle.
- Si une forme est sélectionnée, appuyez sur **[Shift]** et clic-droit : les repères s’ajustent sur les bords de l’objet (mais n’en modifient pas les paramètres).
- Appuyez sur **[Shift]** et clic-droit sur les points pour ajouter des repères à des points lors de la modification des points d’objets polyarc ou polygone.
- Lorsqu’on déplace une ligne directrice, appuyer sur **[Shift]** pour forcer la ligne à s’ajuster au quadrillage le plus proche.
- Pour supprimer un repère, appuyez sur **[Shift]** et clic-droit (quand aucun objet n’est sélectionné).

GRILLE ET PALETTE D'ALIGNEMENT

Appuyez sur la touche **[Ctrl]** et clic-droit sur l'espace de travail pour afficher la **Palette Alignement.** Elle propose des outils qui permettent d'aligner des objets par rapport aux lignes de repère. Ces outils s'appliquent au point d'un objet bien qu'ils puissent être aussi utilisés lors de la modification de points.

- **Définir l'Origine:** Pour définir l'origine du repère sur l'emplacement sélectionné.
- **Redimensionner le Repère:** Pour redimensionner les augmentations des repères en fonction de la distance entre l'emplacement sélectionné et l'origine repère.
- **Déplacer vers intersection repère:** Pour déplacer l'objet de sorte que le point se trouve à l'intersection repère la plus proche.
- **Déplacer Verticalement:** Pour déplacer l'objet de sorte que le point se trouve à la ligne repère horizontale la plus proche.



- **Déplacer horizontalement:** Pour déplacer l'objet de sorte que le point se trouve à la ligne repère verticale la plus proche.

Dans le menu **Options**, l'option **Initialiser Origine** définit la taille de la grille selon les **Préférences Générales** prédéfinies. C'est très utile lorsque l'on vient d'utiliser les fonctions **Définir l'Origine** et **Redimensionner la Grille**.

RACCOURCIS CLAVIER

Pour aligner des objets rapidement:



- **[Alt+1]** Aligner des objets sur le bord gauche des limites
- **[Alt+2]** Centrer des objets verticalement
- **[Alt+3]** Aligner des objets sur le bord droit des limites
- **[Alt+4]** Aligner des objets sur le bord supérieur des limites
- **[Alt+5]** Centrer des objets horizontalement
- **[Alt+6]** Aligner des objets sur le bord inférieur des limites
- **[Alt+7]** Centrer des objets verticalement et horizontalement

POSITIONNER

On trouve les fonctions **Alignement** et **Aligner** dans le menu **Mise en Page | Disposer et Distribuer**. La fonction **Alignement** permet de modifier la configuration de l'alignement alors que la fonction **Aligner** s'appliquera au dernier alignement effectué.

- **Aligner sur feuille de travail:** Les objets sont alignés par rapport au cadre de la feuille de travail
- **Aligner sur un repère:** Les objets sont alignés par rapport aux lignes de repère.
- **Aligner sur dernier objet:** Aligner les objets en fonction du dernier objet du groupe sélectionné.
- **Aligner sur la sélection:** Aligner les objets en fonction de la boîte ajustée entourant le groupe sélectionné.

Voici les différentes options pour aligner du texte:

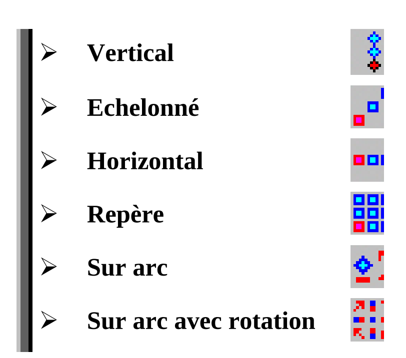
- **Traiter Ligne de Texte comme un Objet:** accessible si l’espace vertical est le même. Pour un paragraphe à plusieurs lignes, il faut ajuster séparément chaque ligne.
- **Ignorer les Orphelines:** accessible si l’espace horizontal est le même. Elle permet au texte d’ignorer les orphelines, des lettres comme ‘j’, ‘p’, et‘q’. L’alignement s’effectue en respectant les propriétés de la ligne de texte.

REPETITION

Dans le menu **Mise en Page**, la fonction **Répétition** sert à disposer plusieurs copies d'un même objet en rangées, en colonnes ou en arcs.

Pour les objets alignés sur un arc, précisez son rayon et l'angle de chaque rangée sur lesquels les objets seront répartis.

La répétition permet d'appliquer une rotation automatique. L'option **Rotation de Chaque** fera tourner chaque objet d'après le **Montant de Rotation**. Le **Total de Rotation** fait tourner progressivement chaque objet, de telle sorte que le dernier objet effectue une rotation équivalente au **Montant de Rotation**.



SEQUENCE DE DEPART

Les fonctions **Démarrer Séquence** et **Démarrer Séquence par Vecteur** se trouvent dans le menu **Mise en page**.

La fonction **Démarrer Séquence** a deux usages. Le premier permet de déterminer l'ordre dans lequel les objets sont envoyés à l'impression ou à la découpe. Le second permet de disposer à l'écran les objets d'une manière plus graphique.



Créer une Séquence

1. Sélectionnez le premier objet.

2. Dans le menu **Disposer**, choisissez **Démarrer Séquence.**

3. Cliquez sur chaque objet de la séquence, l'un après l'autre. Une ligne de raccord relie chaque objet sélectionné.

4. Cliquez sur un espace vide de l'espace de travail pour terminer l'édition.

La fonction **Démarrer Séquence par Vecteur** est semblable à la fonction **Démarrer Séquence**, si ce n'est que l'on peut ajouter plusieurs formes à la séquence en dessinant une ligne.

Créer une Séquence par Vecteur

1. Sélectionnez le premier objet.

2. Dans le menu **Disposer**, choisissez **Démarrer Séquence par Vecteur.**

3. Cliquez et glissez le curseur pour dessiner une ligne. La séquence comportera tous les objets interceptés par cette ligne.

4. Cliquez sur un espace vide de l’espace de travail pour terminer l’édition.

Démarrer Séquence et **Démarrer Séquence par Vecteur** peuvent tous les deux servir à disposer des objets. Répétez les étapes de 1 à 3, clic-droit et glissez les objets à travers l’espace de travail.

- Maintenez la touche **[Shift]** enfoncée pour aligner les objets par rapport à leur coin inférieur gauche.
- Maintenez la touche **[Control]** enfoncée pour aligner d’office les objets à la verticale ou à l’horizontale.

IMBRICATION

Dans le menu **Disposer**, la fonction **Imbrication** sert à disposer les objets pour l’impression ou la découpe de façon à gaspiller le moins d’espace

possible. Ainsi, la surface gâchée du support est moindre. L'imbrication peut aussi servir à disposer les objets dans un espace non rectangulaire comme les chutes d'un support.



Pour imbriquer individuellement les lettres d'une phrase, il faut d'abord utiliser la fonction **Texte vers Graphisme**. Sans cela, toute la phrase sera imbriquée sans disposer les lettres une à une.

- **Coins Spécifiques:** pour choisir le coin à partir duquel les objets seront placés pour l'imbrication.
- **Directions:** pour choisir la direction la direction dans laquelle les objets seront imbriqués sur le support.
- 360 Degrees **Rotation:** la rotation des objets s'échelonne jusqu'à 360 degrés si on sélectionne le bouton **Autoriser la rotation par augmentation**. Par exemple, si l'angle d'augmentation est de 20 degrés, les

objets sont tournés 18 fois afin de découvrir la rotation optimale pour chaque objet.

- 0 inches **Cadre d’Imbrication:** par défaut, les objets sont imbriqués vers le bord du cadre page. Le **Cadre d’Imbrication** indique une distance minimale à conserver entre les objets imbriqués et le bord du cadre page.

- 0 inches **Espace entre les Pièces:** pour choisir la distance minimum entre deux objets.

- 0.1 inches **Facteur d'Erreur de Dégagement: (**pour les utilisateurs experts de SignLab) pour indiquer une valeur qui ajuste l’imbrication par rapport aux dimensions de l’objet.

- **Autoriser Pièces Symétriques:** permet aux objets d’être retournés à l’horizontale ou à la verticale pendant le procédé d’imbrication.

- **Garder Groupes Intacts:** si cette option n’est pas sélectionnée, les objets groupés

seront séparés pendant le procédé d'imbrication.



- **Imbrication Bloc et Imbrication de Formes Réelles:** vous remarquerez que chaque objet comporte une zone ajustée rectangulaire. L'imbrication de blocs indique que cette zone ajustée est considérée comme absolue lors de la redisposition des objets. A l'inverse, l'imbrication de formes réelles ignore cette zone ajustée et utilise le périmètre réel de chaque objet.
- **Imbriquer des parties dans leurs trous:** permet de mettre l'espace vide d'un objet à la disposition d'autres objets. Un objet peut ainsi être imbriqué dans un autre objet.
- **Sélectionner un Objet:** par défaut, les objets sont imbriqués sur le cadre page. Cliquez sur cette option pour sélectionner différents objets à imbriqués.



Facteur d’Erreur de Dégagement

Lors du processus d’imbrication, les approximations effectuées sont basées partiellement sur l’étendue des objets en cours d’imbrication. La définition d’un facteur d’erreur peu élevé crée un espace plus constant entre les objets, mais le temps de traitement en est augmenté. Le tableau suivant fournit des valeurs de **Facteur d’Erreur** supposées, classées dans les catégories suivantes : **Fin**, **Moyen**, et **Grossier**. Le tableau se base sur la dimension moyenne des objets en cours d’imbrication.

Dimension de l’Objet	**Fin**	**Moyen**	**Grossier**
0 < Dimension < 100	0,1	0,2	0,5
100 < Dimension < 1000	0,2	0,5	1,0
1000 < Dimension < 3000	0,5	1,0	2,0
Dimension > 3000	1,0	2,0	5,0



Sélection d’un Objet pour l’Imbrication

1. Créez et redimensionnez un rectangle afin qu’il corresponde à la zone dans laquelle les objets sont imbriqués (ceci est valable pour tout objet vectorisé ; le rectangle n’est qu’un exemple).

2. Sélectionnez les objets à imbriquer. Toutefois, n’incluez pas le rectangle dans la sélection.

3. Dans le menu **Disposer**, choisissez la fonction **Imbrication** et la boîte de dialogue apparaît.

4. Cliquez sur le bouton **Sélectionnez une forme** dans la boîte de dialogue **Imbrication**. La fonction **Imbrication** patiente le temps que vous sélectionniez l’objet rectangulaire, ou que vous appuyiez de nouveau sur le bouton **Sélectionnez une forme**.

5. Cliquez sur l’objet rectangulaire.

6. Les commandes de la boîte de dialogue **Imbrication** redeviennent actives. Réglez les autres commandes de la boîte de dialogue et cliquez sur le bouton **OK** pour terminer.

SERIES

Dans le menu **Disposer**, l'option **Série** permet de réaliser des **Copies Multiples.** Cette fonction sert à créer plusieurs objets en fonction d'un fichier de données de base. Par exemple, les séries servent à créer des plaques pour les portes, des cartes d'identité pour les employés ou des étiquettes adhésives pour des schémas.

Dans la boîte de dialogue **Configuration Badge**, les champs indiquent la **Longueur**, la **Hauteur**, et les **Marges** qui serviront à répartir les séries dans l'espace de travail. Les champs réservés à l'**Espacement Vertical** et **Horizontal** affichent l'espace à garder entre chaque série.

La **Prévisualisation de la Page** montre de quelle façon les séries sont disposées dans l'espace de travail. Les séries peuvent s'agencer à la verticale (du haut vers le bas) comme à l'horizontale (de gauche à droite).

L'option **Utiliser des Lignes de Score** insère des lignes de score entre chaque série, pour faciliter la séparation des séries après leur production. Utilisez le champ **Couleur** pour définir la couleur des lignes de score.



L'activation de l'option **Utiliser une Plaque** oblige chaque série à utiliser un cadre page unique. Pour que l'option **Utiliser une Plaque** fonctionne, les **Marges** doivent toutes être à zéro.

Quand les séries sont réparties sur plusieurs pages, l'**Outil Pagination** permet de passer aux pages suivantes. L'**Outil Pagination** se trouve dans le coin en bas à droite de l'espace de travail.



Définir la Taille de la Plaque et des Marges

- Pour fraiser ou graver, il est préférable que la **Hauteur** et la **Longueur** soient exactement aux mêmes dimensions de la plaque.
- Pour s'assurer du rendu sur un support vinyle, adaptez que la **Hauteur** et la **Longueur** à la taille de la feuille définie par le plotter.
- Pour une découpe ou un tracé, les marges doivent être égales à la surface découpée mais pas forcément à la surface du support.

Le **Nombre de copies** indique le nombre total de séries à créer. Le **Nombre Total de Pages** indique le nombre de feuilles nécessaires pour afficher les séries. Le **Max de copies par page** indique le nombre de séries que l'on peut afficher par feuille.

Si la compression texte est appliquée à une série de texte, alors l'option **Compresser le Texte Egalement sur Copies** est activée. Toutes les séries sont évaluées afin de déterminer le maximum de compression nécessaire pour que le texte respecte les marges entre les séries. La compression s’appliquera uniformément au texte de chaque série.

La liste des **Elément**s **Remplaçables / Texte** affiche tous les objets texte disponibles pour la substitution. Le texte de chaque élément correspond au texte saisi dans l’espace de travail. Sélectionnez les objets texte à remplacer. Ceux qui ne sont pas sélectionnés dans la liste, ne seront pas remplacés.



Le **Fichier des Données de Remplacement** contient le texte à remplacer pour chaque badge. L’ordre des champs dans le **Fichier des Données de Remplacement** doit correspondre à l’ordre des objets texte dans l’espace de travail SignLab. La boîte de dialogue **Configuration Badge** peut alors remplacer le texte dans le bon ordre.

Fichier des Données de Remplacement

N’importe quel type de texte saisi peut servir à créer un Fichier de Données de Remplacement. Dans le fichier texte, chaque ligne représente une base de données pour une série. Si la série

comporte plusieurs champs, alors chaque champ être séparé par un caractère de délimitation comme

une virgule, un espace, ou un caractère de tabulation. Par exemple, les données délimitées par une tabulation apparaissent comme ceci:

Champ textuel 1 **[appuyez sur TAB]** Champ textuel 2 **[appuyez sur TAB]** Champ textuel 3

Le bouton **Parcourir** qui permet d'afficher la liste déroulante permet de choisir le caractère de délimitation à utiliser dans la fichier texte.

S'il y a plus de séries qu'il n'y a d'ensembles de données, alors les séries supplémentaires contiennent des données vides.

SERIES DE REMPLACEMENT



Dans la boîte de dialogue **Configuration Badge**, cliquez sur **OK** pour continuer. S'il y a plus de champs textuels sélectionnés dans la liste **Elément**s **Remplaçables / Texte**, alors la boîte de dialogue **Elément**s **Remplaçables / Texte** s'ouvre. Chaque colonne représente un des éléments de la liste **Elément**s **Remplaçables / Texte**. Si un **Fichier des Données de Remplacement** est spécifié, alors la colonne entière recevra les données de ce fichier.

Pour la police de caractère, sélectionnez une cellule et une police dans le champ **Editer du Texte**.

Grâce à la boîte de dialogue **Substitution de Texte**, on peut sérialiser une colonne (ou bien une rangée de cellules dans une colonne). Par exemple, cliquez sur l'intitulé de la colonne pour sélectionner toutes les cellules qui la composent. La boîte de dialogue **Sérialises** apparaît. Elle indique la valeur de **Départ** pour les séries, l'**Incrémentation** entre chaque cellule, ainsi que les **Nombres** ou les **Caractères** qui sont utilisés.

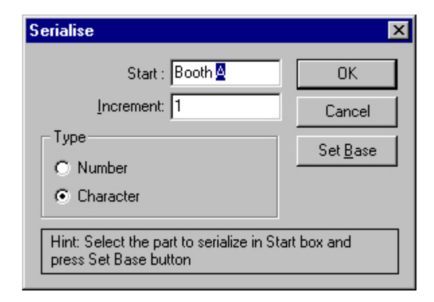
La valeur de **Départ** peut tout aussi bien être numérique, alphabétique, ou alphanumérique. On utilise les caractères ASCII pour les séries alphabétiques. Quand l'augmentation d'une série s'applique à tous les caractères ASCII, elle est maintenue dans les séries suivantes.



Sérialiser des Données – Configurer un fichier



Quand on sérialise des données, la fenêtre **Départ** fait office de valeur de base. On lui ajoute ensuite l' **Incrémentation** pour chaque série suivante. On augmente la sélection en surlignant avec le curseur le contenu de la fenêtre **Départ.** Les éléments qui ne sont pas sélectionnés restent constants. Par exemple, supposons qu'on ait besoin d'une série de numérotation de chapiteau (=booth) pour un salon.



La valeur "Chapiteau A" est sélectionnée. A l'aide de la souris, seul le 'A' est surligné et sur le bouton **Set Base** est accessible . Cela veut dire que "Booth" restera identique, alors que la partie surlignée sera différente pour chaque série.

IMPORTER DES IMAGES

Dans ce chapitre…

- Importer des objets vectorisés et des images bitmap
- Exporter des fichiers depuis SignLab
- Lier des fichiers externes à l'espace de travail SignLab
- Utiliser un scanner pour scanner des images
- Créer un objet vectorisé à partir d'une image scannée
- Aligner des images scannées sur une ligne de base
- Configurer un Digitaliseur

Importer des Fichiers

Dans le menu **Fichier**, la fonction **Importer** permet d'importer des objets ou des images bitmap depuis différents formats de fichier.

La liste déroulante **Fichiers de type** vous permet de choisir le type de fichier que vous souhaitez importer. Par exemple, il existe un type de fichier AutoCAD (DWG) à ne pas confondre avec le GraphicCAD (DWG), le GenericCAD (DWG), ou le MonuCAD (DWG).



SignLab ne possède pas de filtre d'import pour les fichiers de format AutoCAD (DWG).

A l’inverse, on peut exporter un format AutoCAD en utilisant le format DXF. On peut alors importer dans SignLab un format “AutoCAD DXF”.



Symboles Clip-Art

Dans le menu **Mise en Page**, choisissez le **Visualiseur de Clip Art** pour parcourir la galerie installée à partir du CD CADlink Fonts & Sign Clip-Art. Des formats bitmap (.BMP) ou CADlink Drawing files (.CDL) peuvent également être importés comme des clip-art.

Exporter des Fichiers

Dans le menu **Fichier**, il y a deux fonctions pour exporter des fichiers depuis SignLab: **Exporter** et **Exporter Image**.

La fonction **Exporter** sert principalement à exporter des objets vectorisés (dessins ou formes). Toutefois, pour les fichiers capables de cumuler à la fois des objets vectoriels et des objets bitmap (c’est-à-dire des fichiers combinés), la fonction **Exporter** peut tout aussi bien exporter des données bitmap.

La fonction **Exporter Image** exporte des images bitmap (tramées).

Lier vers des Fichiers Externes

Dans le menu **Fichier**, la fonction **Lier** crée une référence vers un fichier image externe. L'image externe sera visible dans l'espace de travail SignLab sans y être intégrée : les données image restent stockées dans un fichier séparé sur votre disque dur.

L'avantage de lier une image réside dans le fait que l'image peut être affichée dans l'espace de travail sans changer la taille du fichier(CDL). De plus, le fichier image peut être modifié dans une autre application, et ces modifications sont affichées lors du chargement du fichier CDL.

Exemple pour créer un lien avec un fichier bitmap

1. Dans SignLab, liez votre fichier avec un fichier bitmap
2. Sauvegardez et fermer le fichier CDL de SignLab
3. Ouvrez un autre logiciel d'application graphique et modifiez le fichier bitmap
4. De retour dans SignLab, ouvrez le fichier CDL que vous venez de sauvegarder et vous verrez que l'objet bitmap a été mis à jour

Scanner un Travail

Dans le menu **Fichier**, la fonction **Numérisation** propose l'option **Acquérir** qui permet de numériser des images depuis le périphérique relié à votre ordinateur. Avant toute chose, vérifiez que votre scanner et son logiciel d'exploitation sont installés. Pour plus de détails concernant l'usage de votre logiciel, consultez la documentation fournie avec le pilote du scanner.



Petite suggestion : configurez le logiciel de votre scanner pour que l'échelle soit la plus large possible, jusqu'à atteindre les 1000%. Cela vous permettra d'obtenir des images plus détaillées qui faciliteront votre travail dans SignLab.

Si l'image que vous voulez scanner est de faible qualité, il est préférable d'utiliser une basse résolution c'est-à-dire 75dpi. Une haute résolution ferait ressortir encore plus les défauts d'origine.

Si vous utilisez plusieurs scanners, la fonction **Choisir Source** vous permet de choisir entre les différents scanners disponibles.

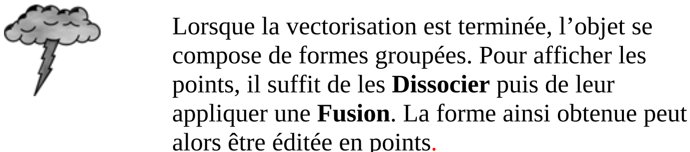
L'option **Acquérir** active le logiciel du scanner en vue de numériser l'objet placé sur la vitre du scanner.

L'option **Acquérir** est semblable à l'option **Acquisition et Véctoristion**, si ce n'est que cette dernière importera l'objet dans SignLab en tant qu'objet vectoriel.

L'option **Tutorial Numérisation et Vectorisation** décrit par une série d'étapes le procédé qui vous permet d'importer une image dans SignLab et de la transformer en objet vectoriel.



Quand vous vectorisez une image scannée, choisissez une basse tolérance pour éviter d'avoir trop de points de construction.



Lorsque la vectorisation est terminée, l'objet se compose de formes groupées. Pour afficher les points, il suffit de les **Dissocier** puis de leur appliquer une **Fusion**. La forme ainsi obtenue peut alors être éditée en points.

Sous le menu **Disposer**, la fonction **Convertir en Courbes** permet de convertir un tracé en courbes de bézier. Après la conversion, les tracés sont plus faciles à manipuler. Vous pouvez ajuster la **Marge d'Erreur** au centième près (1/100) sur la plus petite dimension qui compose l'objet.

Configurer la Marge d'Erreur:

1. Supposons qu'un tracé mesure 8 x 14 mm
2. Peu importe l'unité de mesure. Prenez la plus petite valeur (8), et divisez par 100
3. La marge d'erreur sera donc de 0.08

Aligner sur la Ligne de Base

Dans le menu **Mise en Page**, la fonction **Disposer et Distribuer** propose l'option **Aligner Ligne de Base**.

Pour les images scannées dans SignLab, il est possible que certains objets soient décalés par rapport à la feuille de travail. L'option **Aligner Ligne de Base** permet d'aligner ces objets sur un plan horizontal ou vertical. De plus, les images peuvent s'incliner selon un angle de 45 degrés ou selon tout angle choisi.

Avant d'appliquer l'alignement, une ligne doit être définie sur le bord de l'image. Pour définir cette ligne, il faut créer deux points. Cliquez dans l'espace de travail pour obtenir le premier point (le point de rotation), puis cliquez encore une fois pour obtenir le second point (le point d'ancrage). Quand on dessine un angle d'ancrage, le tracé s'aligne pour correspondre à l'angle indiqué, et l'image restera alignée avec le tracé.

Convertisseur numérique

Dans le menu **Edition**, la fonction **Configuration Digitaliseur** vous permet d'installer un périphérique de numérisation.

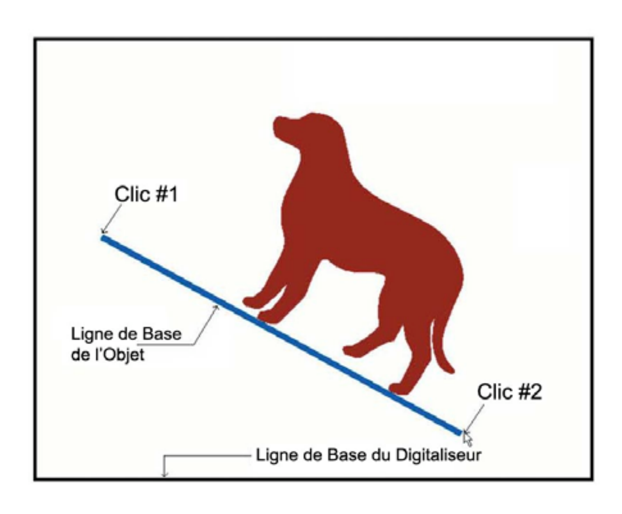
Bien qu'aucun logiciel intermédiaire ne soit requis pour utiliser une tablette de numérisation avec SignLab, assurez vous tout de même qu'il est correctement connecté à votre ordinateur, selon les instructions du fabricant.

L’option **Utiliser Digitaliseur** sert à se connecter ou à se déconnecter de la tablette de numérisation. Afin de réduire l’activité du système, nous vous recommandons de déconnecter la tablette lorsque vous ne vous en servez pas. Cela évitera à SignLab de bloquer la tablette, et pourra par la même occasion libérer de la puissance pour les autres applications en cours.

L’option **Stylo** active ou désactive le stylet de numérisation. Même recommandation lorsque vous n’utilisez pas le stylet.

L’option **Initialiser Ligne de Base** sert à commencer un nouveau dessin, ou à restaurer la position de la ligne de base du convertisseur numérique. Cette ligne de base sera remise à zéro pour s’accorder avec celle de votre matériel.

L’option **Définir Ligne de Base** aligne la ligne de base de SignLab avec celle de votre travail. Cela vous évite d’avoir à aligner précisément votre travail avec le bord de la tablette de numérisation.


Clic #1
Ligne de Base
de l'Objet
Clic #2
Ligne de Base du Digitaliseur

EDITER DES IMAGES BITMAP

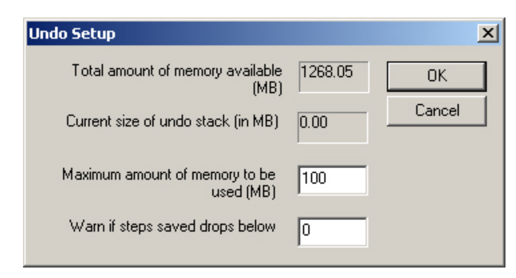
Dans ce chapitre…

- Configurer la ressource mémoire
- Convertir un dessin en bitmap
- Créer un effet vinyle 3 D ou des modèles de biseautage
- Appliquer des mélanges de forme et de couleur entre deux dessins
- Dans le menu Image, appliquer les ajustements de couleur, les filtres et les chemins de modules externes
- Utiliser AccuScan pour éditer des images bitmap
- Convertir une image bitmap en dessin
- Utiliser PhotoMachine pour tracer une ligne bitmap

Configuration Défaire

Avant toute chose, il faut souligner le fait que de grandes images requièrent une importante quantité de mémoire, tant pour votre poste de travail que pour votre disque dur. Cela concerne l'option **Défaire,** lorsque vous revenez en arrière après différentes opérations réalisées sur un objet bitmap. Si le nombre d'étapes **Défaire**, et la mémoire que requièrent ces étapes, excèdent les ressources attribuées à votre ordinateur, alors les étapes les plus antérieures seront effacées et perdues.

Si vous désirez disposer de plus de ressources pour vos opérations **Défaire**, choisissez **Configuration SignLab | Configuration Défaire** dans le menu **Options**.



La **quantité totale de mémoire** est la somme de mémoire de votre poste de travail et de l'espace disponible sur votre disque dur. En connaissant cette limite, vous avez la liberté d'augmenter la quantité maximum, mais rappelez vous qu'il vous faut garder assez de ressources pour d'autres applications. Cependant, il arrive qu'en choisissant une certaine quantité, vous trouviez que le nombre d'étapes **Défaire** soit insuffisant quand vous travaillez avec du bitmap. Dans ce cas, augmentez encore la quantité.

Convertir en Bitmaps

Dans le menu **Transformer**, l'option **Convertir en Bitmap** permet de convertir un dessin en rectangle bitmap.

Quand la bitmap est créée, les parties vides de la bitmap apparaissent en blanc. Toutefois, AccuScan peut rendre ce blanc transparent.



Bitmap avec Arrière-Plan Transparent :

- Double-clic sur la bitmap pour activer **AccuScan**
- Visez le blanc avec la **Cible** (au-dessus du bouton **Palette**)
- Appuyez sur **[Ctrl]** et clic-gauche sur la **Cible**

Dans le menu **Transformer**, l'option **Convertir en Bitmap** utilise les couleurs industrielles pour créer un effet vinyle 3D ou des modèles de biseautage. L'option **Inclinaison Constante** crée l'effet ciselé/biseauté en donnant la même valeur à la hauteur et la profondeur. Pour les surfaces de bitmap qui ont une courte distance entre le bord et le centre, la bitmap aura tendance à s'aplatir. L'option **Profondeur Constante** crée l'effet ciselé/biseauté en suivant une ligne centrale depuis le sommet au creux du dessin.

Dans le menu **Transformer**, l'option **Convertir en Bitmap Multitons** sert à convertir une image de couleur industrielle en une bitmap qui n'utilise que des Feuilles ou des Couleurs Tramées. On peut utiliser jusqu'à 4 couleurs. Cet outil est capable de convertir une bitmap quadricolore en une image monochrome.

Menu Image / Ajuster les Couleurs

Dans le menu **Image**, l'option **Calibrations Couleurs** propose des outils pour nettoyer ou modifier des images bitmap.

Les outils:

- **Niveaux –** Selon leur intensité, ils ajustent la distribution des couleurs à travers la bitmap, que ce soit pour une image correctement scannée ou pour apporter un effet artistique.
- **Contraste/Luminosité... –** La configuration du **Contraste** sert à modifier la perception des nuances entre les surfaces de lumière et d'obscurité de la bitmap. La **Luminosité** permet de modifier l'intensité globale de la bitmap.

- **Teinte/Saturation…** – Pour ajuster les valeurs de la Teinte, la Saturation et la Luminosité de la bitmap.
- **Courbes… –** Pour ajuster l’étendue des tons de la bitmap (ombres, demi-tons, et éclairages).
- **Négatif –** Pour inverser les couleurs dans la bitmap, ce qui lui donne l’aspect d’un négatif de photographie. On peut aussi inverser la couleur d’une image en niveaux de gris : le noir devient blanc et inversement.
- **Postérisation… –** Pour limiter le nombre de niveaux de couleur par plan (rouge, vert, et bleu). Par exemple, 2 niveaux signifie 2 de rouge, 2 de vert, et 2 de bleu.
- **Histo Contraste…** – Pour augmenter ou diminuer le contraste de l’image bitmap à l’aide d’un histogramme qui détermine la luminosité moyenne. Lorsqu’elle est déterminée, les valeurs de pixel au-dessus de la moyenne sont éclaircies, et les valeurs de pixel en-dessous de la moyenne sont obscurcies.
- **Intensité accroissement** – Pour augmenter le contraste de la couleur de la bitmap sans changer la valeur d’une intensité discrète (d’habitude, ajuster un contraste fait perdre les valeurs les plus élevées et les plus basses).
- **Egaliser Histo...** – Pour linéariser le nombre de pixels dans la bitmap en se basant sur les couleur spécifiées (RVB, Niveaux de gris, etc.). Cela permet de faire ressortir un détail dans les parties sombres d’une image.

- **Balance des Couleurs…** – Pour redistribuer les valeurs de RVB. Pour chaque pixels de la bitmap, ses composantes rouges, vertes et bleues sont isolées, et les couleurs périphériques servent à augmenter ou diminuer le pourcentage des valeurs de RVB à l'intérieur du pixel. De cette manière, on peut modifier une couleur depuis la bitmap, ou bien créer une teinte de couleur pour produire une effet artistique.
- **Echantillons Couleurs… –** Pour modifier les canaux de couleur de la bitmap originale. Cette option est pratique pour obtenir des effets artistiques difficiles à réussir avec les outils de la fonction Ajuster Couleur.

Filtres du Menu Image

Dans le menu **Image**, l'option **Filtres** propose une sélection d'effets qui peuvent s'appliquer aux images bitmap.

Filtres Aiguiser:

- **Affiner –** Pour aiguiser avec plus ou moins d'insistance les bords des objets bitmap.
- **Unsharp Mask –**Pour augmenter le contraste entre les surfaces claires et les surfaces sombres de la bitmap. Partout où l'on a une transition entre la lumière et l'obscurité, la zone claire est rendue encore plus lumineuse et

la zone sombre est obscurcie, afin que la transition ressorte davantage.

Filtres Flou:

- **Filtre Moyenne** – Pour modifier la couleur des pixels par la couleur des pixels adjacents et environnants. On obtient un effet de flou.
- **Flou Gaussien** – Pour lisser ou rendre flous des pixels par rapport aux pixels environnants. Le **Radial** détermine quels pixels constituent l'espace environnant.
- **Mouvement Flou** – Pour rendre floue la bitmap et créer l'illusion d'un mouvement à l'intérieur de l'image. Les angles positifs orientent le flou dans le sens des aiguilles d'une montre, alors que les valeurs négatives l'orientent dans le sens contraire.
- **Filtre Moyen** – Pour modifier la couleur des pixels par la couleur moyenne définie par les pixels environnants.

Filtres Bruit:

- **Ajouter Bruit** – Pour ajouter au hasard des pixels à la bitmap. En ajoutant du bruit,on peut donner à l'image un aspect usé et sali, tout spécialement lorsque le but est de distraire l'œil de l'image originale.
- **Détacheur** – supprimer les mouchetures que l'on peut avoir sur des images scannées.

Filtres Stylisé / Artistique:

- **Relief –** Pour appliquer un effet de relief. Vous pouvez définir la profondeur et la direction de l'effet.
- **Solarise –** Pour imiter le résultat d'une exposition accidentelle d'un film photographique à la lumière. Pour se faire, toutes les intensités de couleur qui dépassent la valeur du **Seuil** sont inversées.
- **Huilage –** Pour créer l'effet de peinture à l'huile à sec. Pour chaque pixel, la **Quantité** indique le nombre de pixels environnants concernés pour créer l'effet.
- **Mosaïque –** Pour créer un effet mosaïque en divisant la bitmap en carreaux selon la taille de votre choix. Les pixels de couleur voisine adoptent la même taille.
- **Filtre Spatial** – Propose un assortiment de filtres artistiques.
- **Tramage –** Pour convertir une bitmap en demi-teinte à partir de n'importe quelle résolution. Une bitmap demi-teinte s'applique aux bitmap de 1-bit qui a été modifiée pour une impression ou un affichage en noir et blanc.
- **Détection Intensité** – Pour faire passer l'intensité des couleurs à 255, ou pour les ramener à zéro. Si l'intensité d'un pixel se situe entre Faible et Elevé, alors passez l'intensité à 255. Ou bien rétablissez l'intensité en la mettant à zéro.

- **Retrait Yeux Rouges** – Pour annuler l’effet “oeil rouge” dû au flash de l’appareil photographique. Pour chaque pixel, seule la composante rouge des couleurs est évaluée.

Menu Image / Filtres pour Modules externes

Les modules externes des logiciels permettent d’appliquer des effets spéciaux à la bitmap. Ces modules peuvent être fournis par Adobe ou tout autre développeur de modules externes.

Après avoir installés les modules externes, allez dans le menu **Image | Options | Chemin Modules externes** pour indiquer la localisation des modules. Ceux-ci sont accessibles depuis le menu **Image**.

Une couleur de premier plan et d’arrière plan sont nécessaires pour l’utilisation de certains modules. Dans ce cas, utilisez les commandes **Définir Couleur Premier Plan** et **Définir Couleur Arrière Plan**.

ACCUSCAN

L’outil **AccuScan** est disponible dans la **Barre de dialogue**. Un double-clic sur une bitmap active AccuScan. Le module **AccuScan** contient les outils requis pour la conversion d’une bitmap en un format de dessin tracé par lignes qui peut ensuite être découpé par SignLab. **AccuScan** propose des outils pour éditer des bitmaps, et leur appliquer des filtres ainsi que des modules externes.

Outils de Sélection

Pour créer une sélection, la touche **[Shift]** permet d'étendre la sélection à plusieurs objets, tandis que la touche **[Contrôle]** retire les objets de la sélection.

- **Bitmap Entière:** Pour sélectionner la bitmap en entier
- **Sélection d'une Ellipse:** Pour sélectionner une zone ovale
- **Sélection d'un Rectangle:** Pour sélectionner une zone rectangulaire
- **Dessin au Lasso:** Pour sélectionner une zone à main levée
- **Sélectionner un Dessin:** Pour définir une zone à la forme irrégulière
- **Pipette:** Pour sélectionner une couleur dans la bitmap et l'ajouter à la Palette du Magasin.
- **Palette:** Pour sélectionner une région en fonction de leurs couleurs identiques. Vous pouvez ajouter ou soustraire des couleurs de la sélection courante.

- **Baguette magique:** Pour sélectionner une région en fonction des couleurs identiques. La configuration de la Baguette Magique vous permet de personnaliser les éléments qui sont considérés comme “identiques”.

Curseur de Sélection

A l’extrême droite de la SmartBar AccuScan, le **Curseur de Sélection** permet de choisir la taille de la sélection courante. Pour augmenter la taille de la zone sélectionnée, faites glisser le curseur vers la droite. Pour la réduire, faites glisser le curseur vers la gauche.



Menu Image / Appliquer les Filtres et les Modules Externes

Lorsque vous activez **AccuScan**, les Ajustements de Couleur, les Filtres et les Modules externes par le menu **Image**, peuvent s’appliquer aux bitmaps. L’effet ou le filtre ne seront appliqués qu’à la sélection, qu’elle que soit la zone de la bitmap sélectionnée.

Palette de Couleurs Bitmap

Cliquez sur le bouton **Palette** pour afficher les couleurs courantes de la palette bitmap. Vous pouvez utiliser la boîte de dialogue **Palette d’Image** pour sélectionner des couleurs existantes de la palette et les déplacer dans la palette, vers

l’avant ou l’arrière (c’est-à-dire au début ou à la fin de la palette).

Si la palette ne peut contenir de nouvelles couleurs faute d’espace, référez-vous à la fonction **Mélanger des Couleurs** pour réduire le nombre de couleurs dans la palette.

Couleur Transparente

La couleur **Cible** courante se situe au-dessus du bouton **Palette**. La cible couleur s’utilise avec les outils **Pinceau** et **Remplir**.

La couleur cible peut devenir transparente si on appuie sur la touche **[Ctrl]** tout en faisant un clic-gauche sur la couleur **Cible**.

Outils de Manipulation

Les outils permettant de manipuler une bitmap sont les suivants:

- **Pinceau** – Pour retoucher la bitmap, l’outil pinceau utilise la couleur Cible.
- **Déplacer une Région** – Cet outil copie la sélection et la déplace à un nouvel endroit. Appuyez sur [Ctrl] pour remplir l’ancienne région avec la Cible couleur.

- **Recadrer** – Recadre la bitmap en supprimant les zones non sélectionnées.
- **Remplir une Région** – Pour remplir les zones sélectionnées avec la couleur Cible.
- **Diviser la Bitmap en Quatre** – Pour réduire la résolution de la bitmap de 50% en largeur et en hauteur.
- **Informations Supplémentaires** – Pour afficher des informations sur les dimensions et la résolution de la bitmap.
- **Mélanger des Couleurs** – Pour supprimer toutes les couleurs inutilisées de la palette de bitmaps, et pour remplacer les couleurs sélectionnées dans la boîte de dialogue de la Palette d'Images par la couleur Cible.
- **Postériser une Région –** La postérisation est le processus de génération d'une palette de couleurs pour une bitmap quand aucune palette n'existe. La postérisation agrandit ou réduit les dimensions de la palette liée à une bitmap.



Comment mélanger les couleurs d'une palette
1) Utilisez l'outil **Postériser une Région** pour réduire le nombre de couleurs de la bitmap à 256 ou moins

2) En-dessous de la couleur **Cible**, cliquez sur le bouton de la **Palette**
3) La boîte de dialogue de la **Palette d'Images** s'ouvre
4) Dans la boîte de dialogue de la **Palette d'Images**, cliquez sur deux couleurs ou plus, jusqu'à ce que les couleurs sélectionnées aient un contour blanc
5) Cliquez sur le bouton **Mélanger des Couleurs**, et les couleurs sélectionnées seront remplacées par la couleur **Cible**

Convertir une Bitmap en Objet vectoriel

Dans AccuScan, on peut vectoriser une image bitmap afin de la découper. Pour qu'une vectorisation donne le meilleur rendu possible, les outils **Postériser une Région** et **Mélanger des Couleurs** réduisent le nombre des couleurs de la bitmap.



Postériser la bitmap
1)Utilisez l'outil **Postériser une Région** pour réduire le nombre des couleurs de la bitmap à 8 ou 9

Mélanger les couleurs identiques
2) Sous la couleur **Cible**, cliquez sur le bouton **Palette** pour ouvrir la boîte de dialogue de la **Palette d'Images**
3) Dans la boîte de dialogue de la **Palette d'Images**, cliquez sur les couleurs identiques, jusqu'à ce qu'elles aient un contour blanc
4) Double-cliquez sur cette couleur et toutes les couleurs identiques se mélangeront à elles. La couleur Cible est définie
5) Cliquez sur le bouton **Mélanger les Couleurs**, et les couleurs sélectionnées seront définies par la couleur **Cible**

Vectoriser la bitmap
6) A l'extrême droite de la SmartBar AccuScan, choisissez les caractéristiques de la vectorisation dans la liste déroulante
7) Cliquez sur le bouton**Vectorisation**

L'image bitmap est maintenant vectorisée, et les objets vectoriels obtenus sont groupés.

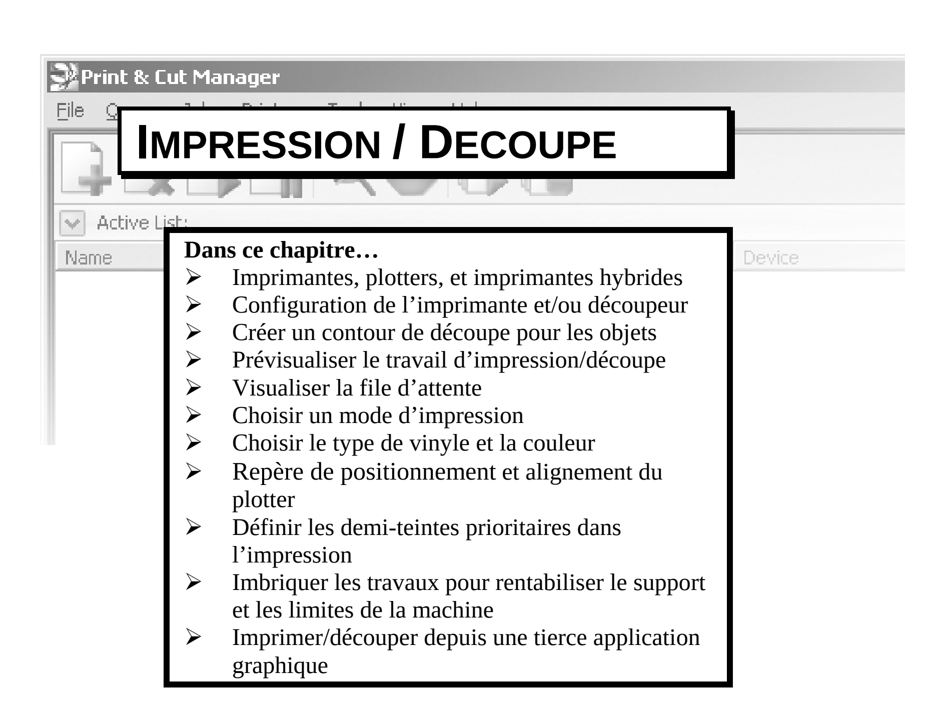
PHOTOMACHINE

Les outils **PhotoMachine** permetttent de convertir une bitmap en un format de dessin tracé par lignes qui peut être découpé, fraisé ou gravé.



- **Aucun** – Aucun style n'est appliqué et aucune option n'est disponible. C'est une bitmap en nuance de gris qui est produite.
- **Découpage d'Images** – Ce style n'est utilisé qu'avec des plotters. Les bandes minimales correspondent aux zones claires tandis que les bandes maximales correspondent aux zones sombres.
- **Onduler** – Ce style s'utilise pour les gravures de faible résolution et crée un modèle qui ondule d'un côté à l'autre de l'image.
- **Chemins de sortie** – Ce style s'utilise aussi pour les gravures de faible résolution et crée un modèle de gravure standard.
- **Carrés** – Ce style est plus particulièrement utilisé avec des plotters. Un modèle de carrés à dimensions variables sert à représenter l'image. Les carrés plus petits représentent des ombres de gris plus claires alors que les carrés plus grands représentent des ombres de gris plus sombres.
- **Etoiles** – Ce style est proche du style Carrés, si ce n'est que ce sont des formes étoilées qui sont utilisées au lieu de carrés.
- **Pluie** – Ce style est destiné aux graveurs laser. Il crée plusieurs lignes “de pluie” pour chaque pixel.

- **Dépôt de fer** – Ce style est similaire au style Pluie, sauf que les lignes sont créées à partir d’angles aléatoires.
- **Image en 3D** – Ce style crée un chemin d’outil 3D basé sur l’image. Pour les périphériques prenant en charge le contrôle de la profondeur, vous pouvez utiliser le chemin d’outil pour rendre une image en trois dimensions sur le support chargé.



IMPRESSION / DECOUPE

Dans ce chapitre…

- Imprimantes, plotters, et imprimantes hybrides
- Configuration de l'imprimante et/ou découpeur
- Créer un contour de découpe pour les objets
- Prévisualiser le travail d'impression/découpe
- Visualiser la file d'attente
- Choisir un mode d'impression
- Choisir le type de vinyle et la couleur
- Repère de positionnement et alignement du plotter
- Définir les demi-teintes prioritaires dans l'impression
- Imbriquer les travaux pour rentabiliser le support et les limites de la machine
- Imprimer/découper depuis une tierce application graphique

Dans SignLab, il existe trois méthodes de production.

1) Les travaux de découpe avec l'option **Couper | Découper**
2) Les travaux d'impression/découpe avec l'option **Fichier | Imprimer et Découper** (qui ne sont pas disponibles avec SignLab Vinyl ou Vinyl Pro)
3) Les travaux d'impression avec l'option **Fichier | Imprimer**

Dans ce chapitre, nous verrons la méthode #2, la commande **Imprimer et Découper**, adaptée à la production de travaux de signalétique et de bâches. Avec cette méthode, nous utilisons le programme RIP PostScript de niveau 3 qui offre une impression couleur plus rapide, plus exacte avec une qualité et un rendu des couleurs supérieurs. Cette méthode concerne les imprimantes grand format pour lesquelles une exécution rapide et la qualité d'impression sont primordiales.

Les deux options "imprimer" et "imprimer et découper" sont disponibles dans la commande **Imprimer et Découper**. Un travail "imprimer et découper" est l'équivalent d'une impression standard, si ce n'est qu'un trait de découpe est appliqué à la suite de l'impression. Par exemple, on obtient des autocollants grâce au procédé "imprimer et découper".



La commande **Imprimer et Découper** considère toutes les objets de l’espace de travail comme autant d’objet à imprimer. Les objets à découper présentent un trait de découpe. Sous le menu **Découper**, on crée les objets avec un trait de découpe grâce à l’option **Contour de Découpe**, **Appliquer Contour pour Objet à Découper**, ou **Annuler Découpe**.

menu Découpe – Créer un trait de découpe

- Contour de Découpe
- Appliquer un Contour de Découpe à l’Objet
- Annuler Découpe

Gestion des Travaux “d’Impression/Découpe”

La gestion des travaux “d’impression/découpe” varie selon le type d’imprimante utilisée. Pour une imprimante traditionnelle qui n’inclut pas d’opération de découpe, un plotter à part doit être utilisé pour la partie “découpe”. Pour une imprimante hybride qui inclut la découpe, les deux opérations sont réalisables sur la même machine.

“Imprimer et découper” avec une imprimante et un plotter séparés

1) Le support est chargé dans l’imprimante
2) Pour ensuite programmer la découpe, des repères de positionnement sont ajoutées au travail
3) La partie impression du travail est terminée
4) Le support est chargé dans le plotter et les repères de positionnement sont utiles pour l’alignement

Utiliser une imprimante hybride incluant la fonction de découpe

1) Le support est chargé dans l’imprimante hybride
2) La partie impression du travail est terminée
3) La partie découpe du travail est ensuite réalisée grâce à l’alignement automatique de la machine



Imprimer-Laminer-Découper

La fonction Imprimer et Découper permet d'envoyer des travaux de lamination depuis SignLab. Pour un projet, les étapes de la lamination se déroulent après l'impression mais avant la découpe. De telle sorte que la file d'attente met la partie découpe en attente, jusqu'à ce que la lamination soit terminée.

Etapes pour une opération imprimer-laminer-découper
1) Dans la file d'attente (Print and Cut Manager), choisissez **Configurer** dans le menu **File d'attente**
2) Vérifiez qu'il est indiqué "**Découper plus tard**" pour le travail "imprimer et découper"
3) Dans SignLab, la fonction **Imprimer et Découper** envoie l'impression et découpe
4) Dans la file d'attente, imprimez le travail, et vous noterez que la partie découpe du travail a été mis en attente
5) Chargez l'impression dans le laminateur et complétez la lamination
6) Chargez le travail laminé pour la découpe, puis lancez la partie découpe du travail

Configurer l'Impression/Découpe



Sous le menu **Fichier**, la **Configuration Impression et Découpe** permet de configurer l'impression/découpe.

Eléments de Configuration Importants

- L’onglet **Imprimante** permet de sélectionner l’imprimante
- L’onglet **Mise en Page** permet de préciser les dimensions de la page ou du rouleau, en incluant les marges des paramètres du partitionnement
- L’onglet **Découpeur** permet de sélectionner le plotter et de configurer les limites de découpe de la machine
- Dans l’onglet **Découpeur**, la configuration **Alignement Découpe Impression** permet de créer automatiquement des repères de positionnement dans la **Prévisualisation Impression/Découpe**
- Dans l’onglet **Imprimante**, choisissez le **Mode d’impression** qui correspond le mieux aux encres et au support utilisés lors de l’impression
- Dans la page **Options**, vérifiez la configuration de l’imprimante. Pour cette opération, consultez le mode Opérateur Manuel.

- Dans la page **Options**, vérifiez que l’**Echantillonage** est configuré de façon à obtenir l’équilibre voulu entre la rapidité d’exécution et la qualité de sortie.

Prévisualiser le Travail d'Impression et de Découpe

Dans le menu **Fichier**, choisissez l'option **Imprimer et Découper** pour avoir un aperçu avec le mode **Prévisualisation Impression/Découpe**. Le nom des imprimantes et des plotters s'affichent à l'extrême gauche de la SmartBar.

Pour envoyer un travail, la **Boîte d'Outils Impression/Découpe** offre 3 boutons : **Découper**, **Imprimer**, et **Imprimer et Découper**.

- **Découper** – Pour n'envoyer que la partie découpe du travail
- **Imprimer** – Pour n'envoyer que la partie impression du travail
- **Imprimer et Découper** – Pour envoyer l'impression et la découpe en même temps.

Lorsque vous cliquez sur un de ces boutons, la file d'attente (c'est-à-dire le **Print and Cut Manager**) lance le travail que se retrouve dans la **Liste Active**, qu'il s'agisse d'une découpe, d'une impression ou des deux à la fois.

Visualiser le Fichier en Attente

Pour les travaux d'impression, la file d'attente possède un outil de visualisation supplémentaire qui vous donne un aperçu du travail présent dans la liste d'attente.

Visualiser le Fichier en Attente:

1. Dans la **Liste Active**, faites un clic-droit sur le travail à imprimer et choisissez **Spool Only** dans le menu contextuel
2. Un Fichier en Attente est créé, mais le fichier n'est pas envoyé à l'imprimante
3. Faites un clic-droit sur le travail à imprimer et choisissez **Voir Données Brutes à traiter** dans le menu contextuel

Vous noterez que la visualisation du fichier en attente se révèle des plus utiles pour vérifier le contenu du travail à imprimer. Cependant, il faut savoir que les couleurs dans la prévisualisation ne correspondent pas forcément avec exactitude à celles de l'impression finale.

Imprimer et Découper depuis la File d’attente

Avant d’envoyer un travail d’impression et de découpe, vérifier que l’imprimante/découpeur est prête à recevoir les données. Depuis la **Liste Active**, faites un clic-droit sur le travail et dans le menu contextuel, choisissez entre Imprimer, Découper, ou Imprimer et Découper.

Le Gestionnaire d’Impression Découpe



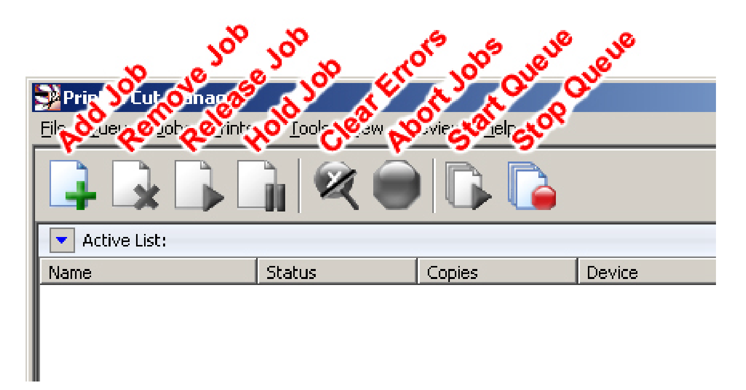
Dans la pratique, le terme “ queue ” a plusieurs significations dans le Gestionnaire de Découpe (=Print and Cut Manager). Pour tout poste de travail qui a été installé avec le Gestionnaire de Découpe, le poste de travail peut être dénommé en tant que “queue.”

Lorsque vous envoyez un travail d’impression et/ou de découpe dans la file d’attente, celle-ci s’ouvre automatiquement. La file d’attente peut s’ouvrir en passant par **Démarrage Gestionnaire impression et découpe** depuis le menu **Fichier**, ou bien en choisissant **Print & Cut Manager** dans le menu **Démarrer** de Windows.

La fenêtre de la file d’attente fournit un contrôle en temps réel des travaux d’impression s’ils sont envoyés depuis SignLab vers une imprimante locale. La file d’attente peut collecter des travaux

similaires jusqu'à ce qu'il y en ait un nombre suffisant pour réaliser une série de tirages.

On trouve les boutons **Démarrer File d'attente** et **Arrêter File d'attente** dans la boîte d'outils de la file d'attente. Si vous cliquez sur le bouton **Démarrer File d'attente**, vous lancerez l'impression et/ou la Découpe selon les paramètres que vous avez installés. Si vous cliquez sur le bouton **Arrêter File d'attente**, alors tous les travaux seront suspendus et mis en attente. Dans ce dernier cas de figure, faites un clic-droit sur le travail d'impression/découpe et choisissez entre Imprimer, Découper, ou Imprimer et Découper.



Dans le menu **File d'attente**, choisissez **Propriétés** pour avoir un aperçu des propriétés de la file d'attente.

Configuration de la File d’attente:

- **Nom de la File d’attente** – Si vous avez plus de 2 files d’attente dans votre réseau de travail, vous pouvez distinguer chacune des files d’attente en lui donnant un nom principal. Sans cela, toutes les files d’attente seront nommées par défaut “My Queue”.
- **Imprimante par Défaut –** Dans le cas où un travail d’impression n’a pas d’imprimante assignée.
- **Mode d’Impression par Défaut –** Pour choisir le mode d’impression utilisé avec l’imprimante par défaut.
- **Hot Folder**– La file d’attente surveillera ce répertoire. Tous les fichiers placés dans ce répertoire seront ajoutés dans la Liste Active en tant que nouveaux travaux.
- **Automatisation –** Sert à mettre automatiquement en attente les travaux d’impression et/ou de découpe, de telle sorte que les travaux ne soient pas lancés tant que vous n’avez pas vérifié l’état de l’imprimante/découpeur.
- **Archivage –** Après la sortie d’un travail d’impression et/ou de découpe, le fichier du travail est archivé pour une éventuelle réutilisation. Notez bien que les propriétés de travaux imprimés sur **rouleaux** ne sont pas éditables.

- **Calibration Couleurs** – Pour ajuster les niveaux de couleur d'un travail d'impression, tant pour obtenir un effet artistique que pour amortir l'usage d'un support non-standard et les encres.
- **Ajustement Image** – Ces contrôles vont de paire avec l'ajustement des couleurs ci-dessus.
- **Profil ICC**– Pour choisir les profils de couleur à utiliser à la place du mode d'impression installé.
- **Options d'Impression** – Ces options spécifiques à l'imprimante sont définies dans le mode d'impression, pour planifier l'ordre, la vitesse de la lame, etc. Notez bien que ces options varient selon le modèle de l'imprimante. Pour plus d'informations concernant la configuration, voyez le manuel fourni avec votre imprimante.
- **Découpe dans RIP** – Quand vous imprimez depuis un autre logiciel d'application graphique comme CorelDraw ou Illustrator, la file d'attente peut être configurée pour interpréter un dessin (en mode colométrique RVB ou CMJN).

Choix du Vinyle et de la Couleur

La Palette Calque Feuille indique le type et la couleur du vinyle qui est imprimé ou coupé. Pour

choisir le vinyle, double-cliquez sur le calque feuille.

Une fois que vous avez choisi le vinyle, on peut prévisualiser sa couleur qui correspond à la couleur de la feuille de travail. Pour annuler cette prévisualisation, référez vous au menu Visualiser et décochez l'option **Voir Couche Inférieure**.



Pour les formes placées sur le calque "Imprimer et couper", leur nom est surligné de **bleu**. Pour les formes qui sont sur le calque "Juste Découper", leur nom est surligné de **rouge**. Pour activer ou désactiver ces surlignements, utilisez l'option **"Surligner objets sélectionnés"** dans la boîte de dialogue **Propriétés de la Sélection**.

Si vous avez créé plus d'un calque, alors les formes peuvent s'arranger sur différents calques. Par exemple, vos pouvez utiliser des calques différents pour les images et pour le texte.

Modifier les Touches

- [Shift + Clic] pour sélectionner toutes les formes sur ce calque
- [Ctrl + Clic] pour désactiver le calque
- [ALT + Clic] pour activer tous les autres calques

Repères de Positionnement

Quand un travail “imprimer et découper” implique une imprimante et un plotter séparés, les repères de

positionnement doivent être inclus dans la partie impression du travail. Ces repères de positionnement servent à aligner le support imprimé lorsqu'on le charge dans le plotter.

Les repères de positionnement sont purement fonctionnels, et leur apparence varie selon le fabricant. Certains modèles de plotter incluent un capteur qui peut reconnaître les repères de positionnement et aligner automatiquement le travail. Pour les plotters dépourvus de capteur, vous devrez aligner <u>manuellement</u> la lame du plotter avec chaque repère de positionnement. Dans tout autre cas, veuillez consulter le guide d'utilisation pour trouver le genre et l'usage des repères de positionnement.

Dans SignLab, vous trouverez plusieurs méthodes pour créer des repères de positionnement. La méthode varie selon votre masse de travail et votre gestion de la production.



Repères de Positionnement pour un travail "Imprimer et Découper":
1) Dans l'option **Outils Dessin Formes** , l'outil **Repères de Positionnement** permet de placer manuellement les repère de positionnement sur le dessin.
2)) Dans l'option **Outils Formes**, l'outil **Multi-Repère de Positionnement** permet de placer manuellement les repères sur le dessin.

3) Dans la boîte de dialogue **Configuration Impression Découpe** , l'onglet **Page d'Impression** possède une configuration **Aligner Imprimante découpeur**. Cette configuration crée automatiquement les repères de positionnement dans le mode **Prévisualiser Impression/Découpe**.
4) Dans le mode **Prévisualiser Impression/Découpe**, la **Boîte d'outils Impression/Découpe** a un bouton **Repères de Positionnement**. Un clic-droit sur le bouton **Repères de Positionnement** permet de choisir la position, la taille, et l'option offset des repères. Un clic-gauche sur le bouton **Repères de Positionnement** permet de placer des repères de positionnement spécifiques.

Modes d'Impression

Un mode d'impression est un fichier calibré pré-installé qui maintient l'uniformité de la couleur lors du tirage d'un travail d'impression. On trouve une librairie de modes d'impression pour chaque imprimante installées dans le **Gestionnaire d'Impression Découpe** depuis un CD. Chaque mode d'impression est représentatif d'un style de support spécifique et d'un genre d'encres qui sont chargées dans l'imprimante.



Le nom de chaque mode d'impression suggère généralement les qualités de ce mode d'impression. Choisissez le mode d'impression qui s'accorde au

mieux avec le support et les encres chargés sur l’imprimante. Les exemples de modes d’impression possibles sont:

- "CMJ," "CMJN," et "Hexachrome" indique que vous utilisez les couleurs industrielles
- "Mono" indique que vous utilisez des couleurs tramées
- "SuperScreen" indique un style de demi-teinte
- Après le terme "SuperScreen", on vous indique l’imprimante DPI
- "Qualité Supérieure Brillant" vous indique un support brillant

Les calibrages appliqués depuis la file d’attente sont définis de façon à fournir la meilleure compatibilité possible entre l’imprimante, le support et l’ensemble des couleurs créées. Si le support et les encres ne sont pas standard, alors les couleurs n’auront pas un rendu uniforme.

Configurer le mode d’impression

1. Sous le menu **Fichier**, choisissez **Configuration Impression/Découpe**
2. Dans l’onglet **Imprimante**, sélectionnez **Imprimante**
3. Sur la droite du champ **Mode d’Impression**, cliquez sur le bouton ellipse

4. Choisissez le mode d’impression qui correspond au mieux aux encres et aux supports chargés

Demi-teintes

Une demi-teinte est un modèle qui sert à contrôler la façon dont les colorants (encres, feuilles, etc.) sont répandus sur le support. L’aspect important concernant les demi-teintes, c’est qu’elles évitent les modèles imprévus ou les imperfections qui peuvent apparaître lors du processus d’impression. Parfois, l’effet d’une demi-teinte peut être subtile, mais il fait la différence entre un rendu graphique au ton tranchant, et un rendu graphique plus dégradé (pixels échelonnés).

Le choix du mode d’impression inclut un modèle de demi-teinte approprié à la résolution indiquée. Toutefois, certains modes d’impression ont des restrictions de qualités qui précisent à quel type de travail ils s’appliquent. Par exemple, l’appellation de certains modes d’impression contient des termes comme:



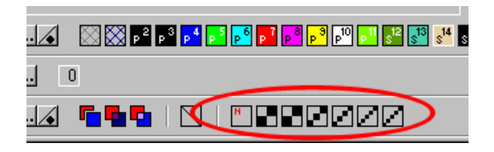
- Usage Général
- Larges Dégradés + Images
- Photos
- Petit texte + Petits Dégradés

Dans le cas d’un projet qui contient un grand nombre de petits textes, sélectionnez le mode d’impression “ Petit texte + Petits Dégradés ”. Dans le cas d’un projet qui contient un montage photographique, sélectionnez, choisissez le mode d’impression “Photos”. Choisissez le mode d’impression qui vous paraît le plus adapté à votre travail.

La Palette des Demi-teintes

En plus des informations de demi-teinte fournies par le mode d’impression, la **Palette des Demi-Teintes** permet d’appliquer des demi-teintes à un objet en particulier, ou à une catégorie d’objets (dessin, bitmap, etc.).

Lorsque SignLab est installé, plusieurs demi-teintes par défaut apparaissent dans la **Palette des Demi-Teintes**.



Demi-teintes par défaut dans SignLab

- Trame : mode d’impression
- Trame : Superscreen Long
- Trame : Superscreen Ex

- Trame : Supersreen
- Photos
- Trame : Superscreen Fine

On peut appliquer ces demi-teintes de la même manière qu'on applique des couleurs à des objets: un clic-gauche pour l'appliquer à l'intérieur de l'objet, un clic-droit pour l'appliquer au contour.



Dans la boîte de dialogue **Configuration Impression/ Découpe** l'option **Demi-teintes Principales** permet de spécifier les demi-teintes pour les bitmaps, les dessins, et les fichiers liés EPS. La liste des demi-teintes correspond aux demi-teintes dans la **Palette des Demi-Teintes**.

Filtrer par Couleur

L'option **Filtre par Couleur** permet d'envoyer un seul calque de couleur à découper. Cette option est surtout utilisée lorsque l'on découpe des objets sur des vinyles de couleurs différentes. Si un objet possède des lignes épaisses, ces lignes de couleur seront filtrées elles aussi.

Dans le mode **Prévisualiser Impression/Découpe**, le bouton **Filtrer par Couleur** se trouve dans la **Boîte d'outils Impression/Découpe**. Cliquez sur le bouton **Filtrer par Couleur** et choisissez le calque de couleur à filtrer.

Lorsque l’on filtre des couleurs, des repères de positionnement permettent de maintenir l’alignement entre chaque calque de vinyle. Pour couper les repères de positionnement avec tous les calques, gardez l’option **Filtrer Repères de Positionnement** cochée.

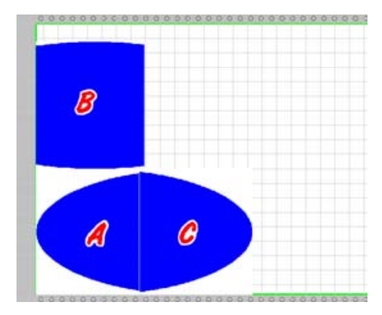


Configurer le Partitionnement

Quand vous créer des objets dans SignLab, il faut prendre en compte les dimensions du support chargé, tout en restant attentif aux limites physiques maximales de l’imprimante ou du plotter. Par exemple, prenons un support sous forme de rouleau qui se déroule sur une machine. Il n’y a pas que la dimension du support qui soit contraignante, mais il y a également les roulettes de la machine qui limitent la dimension. En règle générale, référez vous au guide d’utilisation qui vous confirmera les limites physiques de l’imprimante et/ou découpeur.



Si vous dépassez les limites de l’imprimante, du plotter ou du support, alors vous devez diviser votre travail en partitions. Chaque partition peut être sortie comme un travail à part entière. Selon les dimensions du support chargé, les partitions peuvent être “réarrangées” afin de maximiser l’utilisation du support.



En arrangeant les partitions, vous réduisez le gaspillage du support.

Créer des partitions dans le mode **Prévisualiser Impression/Découpe**

- Dans le menu **Fichier**, choisissez **Imprimer**
- Cliquez sur **Partitions de pile** dans la **boîte d'outils Impression/Découpe**
- Déplacez les lignes de partitions pour créer des piles de partitions.
- Pour n'imprimer qu'une partie des partitions, cliquez sur les partitions que vous voulez imprimer. Un 'X' marque les partitions que vous avez sélectionnées.
- Cliquez sur **Appliquer** pour retourner à la prévisualisation.
- Déplacez les partitions pour les repositionner sur le support pour les repositionner sur le support.

IMPRIMER DEPUIS DES LOGICIELS D'APPLICATION GRAPHIQUE

Les logiciels d'application graphique, comme CorelDraw ou Adobe Illustrator, peuvent envoyer des travaux d'impression vers SignLab. Cela permet aux autres applications de garder les avantages du programme RIP PostScript de Niveau 3 qui contrôle la mise en page, la vitesse, la qualité, et l'uniformité de la couleur pour l'impression.

Avant d'imprimer, il faut ajouter la file d'attente de l'imprimante au **Panneau de Contrôle** de Windows. Il existe deux manières de s'y prendre:

A) Imprimer la file d'attente <u>sur le poste de travail local</u>
1) Dans le Gestionnaire de Découpe, dans le menu **Imprimantes,** choisissez **Gestion d'imprimante**
2) A côté de l'imprimante, cochez l'option **Panneau de Configuration**
3) Cliquez sur **OK**, et l'imprimante sera installée dans le **Panneau de Contrôle** de Windows



B) Imprimer <u>depuis un réseau</u> vers la file d’attente
a) Cherchez le poste de travail qui contient le Gestionnaire de Découpe, et localisez le fichier RPIWiz.exe dans le répertoire du PCut Manager
b) Double-clic sur le fichier RPIWiz.exe pour lancer l’assistant
c) l’assistant vous aidera à installer l’imprimante du **Panneau de Contrôle** de Windows



Dans un autre cas, les propriétés de la file d’attente d’imprimante indique que son port “Print & Cut Manager”, ce qui signifie que les travaux d’impression sont envoyés à cette imprimante qui recevra la file d’attente. Les propriétés de l’imprimante peuvent être modifiées dans le **Panneau de Contrôle** de Windows.

Une fois qu’une file d’attente d’imprimante a été installée, elle est accessible depuis la boîte de dialogue **Fichier | Imprimer** de toutes les applications de Windows.

Exemple pour imprimer depuis la file d’attente de CorelDraw

1. Dans CorelDraw, créez un objet
2. Dans le menu **Fichier**, choisissez **Imprimer**
3. Dans la boîte de dialogue **Imprimer**, choisissez la file d’attente d’imprimante
4. Cliquez sur le bouton **Imprimer**
5. Si la file d’attente n’était pas encore ouverte, elle sera lancée à ce moment là

6. Le travail d'impression apparaît dans la **Liste Active** de la file d'attente
7. Avant de poursuivre, vérifiez que votre imprimante est prête à recevoir les données
8. Depuis la **Liste Active**, faites un clic-droit sur le travail et choisissez entre Imprimer, ou Imprimer et Découper dans le menu contextuel

Utiliser la Découpe In-RIP

Pour les logiciels d'application graphique, on peut configurer la file d'attente pour qu'elle interprète les dessins RVB ou CMJN en tant qu'objets à découper. Les imprimantes hybrides (qui peuvent réaliser une découpe) seront alors capables de découper et d'imprimer un travail.

La couleur qui représente la ligne de découpe ne peut pas être utilisée ailleurs dans le travail, puisque toutes les lignes qui ont la couleur de la ligne de découpe seront coupées.

La couleur correcte pour une ligne de découpe est CMJN Noir (C = 100%, M = 100%, J = 100%, N = 100%) parce qu'elle est rarement utilisée.

Dans la file d'attente

1. Dans la file d'attente (Print & Cut Manager), choisissez **Installer** dans le menu **File d'attente**
2. Dans **Installer file d'attente**, choisissez **Découpe In Rip**
3. Installez **Mode Sélectionné** dans Print and Cut

4. Installez la couleur de l’espace CMJN
5. Installez **la couleur de la Ligne** à C = 100%, M = 100%, J = 100%, N = 100%
6. Cliquez sur **OK** pour accepter les paramètres du hot folder

Dans CorelDraw ou Illustrator

7. Créez un rectangle autour de votre dessin à imprimer
8. Pour la couleur de remplissage du rectangle, sélectionnez AUCUN REMPLISSAGE
9. Pour le rectangle, choisissez un contour à C = 100%, M = 100%, J = 100%, N = 100%
10. Depuis le menu **Fichier**, choisissez **Imprimer**
11. Dans la fenêtre de dialogue **Imprimer**, choisissez la file d’attente d’imprimante
12. Cliquez sur le bouton **Propriétés**, puis cliquez sur le bouton **Avancé**
13. Choisissez l’option **Contrôle du Découpeur** dans Gestionnaire de Découpe



14. Cliquez sur **OK**, cliquez encore sur **OK**, puis cliquez sur **Imprimer**
15. Le travail doit maintenant se trouver dans la file d’attente de la **Liste Active**
16. Avant de poursuivre, vérifiez que votre imprimante est prête à recevoir les données
17. Depuis la **Liste Active**, faites un clic-droit sur le travail et choisissez entre Imprimer, Découper, ou Imprimer et Découper dans le menu contextuel

Partitionnement depuis CorelDraw

Dans CorelDraw, les partitions de pile doivent d’abord être prévisualisées, puis chaque partition peut être imprimée individuellement dans la file d’attente.

Imprimer une partition depuis CorelDraw

- Dans le menu **Fichier**, choisissez **Imprimer**
- Dans la fenêtre de dialogue **Imprimer**, choisissez la file d’attente d’imprimante
- Cliquez sur l’onglet de **Mise en page**
- Cochez l’option **Imprimer pages de partition**
- Choisissez le **Chevauchement des Partitions** voulu
- Cliquez sur le bouton **Prévisualiser Impression**
- Faites un clic-droit sur chaque partition et choisissez **Imprimer Cette Feuille Maintenant** dans le menu contextuel
- Ces partitions sont ensuite imprimées dans la file d’attente

Partitionnement depuis Adobe Illustrator

Dans Adobe Illustrator il existe une option **Afficher les images en mode Tracés** accessible

avant d’imprimer les partitions de pile dans la file d’attente.

Dans la file d’attente



1. Vérifiez que la file d’attente est ARRETEE, et que vous pouvez manipuler toutes les partitions qui seront envoyées dans la file d’attente

Dans Adobe Illustrator

2. Dans le menu **Fichier**, choisissez **Format de Document**
3. Cliquez sur l’option **Afficher les images en mode Tracés**
4. Cliquez sur **OK** pour fermer la fenêtre de dialogue **Format de Document**
5. Dans le menu **Fichier**, choisissez **Imprimer**
6. La fenêtre de dialogue **Imprimer**, choisissez la file d’attente d’imprimante
7. Cliquez sur le bouton **Imprimer**

Chaque partition est listée en tant que travail à part entière dans la file d’attente.

Imprimer-Laminer-Découper

Pour imprimer, laminer et découper un travail depuis un logiciel d'application graphique, il faut paramétrer les propriétés de l'imprimante en tant que " Imprimer -Laminer- Découper."



Dans CorelDraw ou Illustrator

1. Dans le menu **Fichier**, choisissez **Imprimer**
2. Dans la fenêtre de dialogue **Imprimer**, choisissez la file d'attente d'imprimante
3. Cliquez sur le bouton **Propriétés**, puis cliquez sur le bouton Avancé
4. Choisissez l'option **Contrôle Déplacement** pour " Imprimer -Laminer- Découper "
5. Cliquez sur **OK**, cliquez encore sur **OK**, puis cliquez sur **Imprimer**
6. Le travail doit maintenant se trouver dans la **Liste Active** de la file d'attente

Commentaire à propos de l'Automatisation

Une fois que les propriétés de l'imprimante ont été paramétrées sur " Imprimer -Laminer- Découper ", l'**Automatisation** sera prioritaire dans la file d'attente pour l'impression et la découpe de travaux. La partie découpe du travail sera automatiquement mis en attente, de telle sorte que la lamination soit prioritaire sur la découpe.

ENVOYER DES TRAVAUX EN DECOUPE SEULE

Dans ce chapitre

- Travaux de “Découpe seule” sur du vinyle avec des formes et du texte
- Configurer le découpeur
- Prévisualiser le travail de découpe
- Configurer le Spooler de Sortie
- Marques de repère et alignement du découpeur
- Travaux en partitions de pile pour s’adapter aux limites du support et de la machine
- Filtrer par couleur pour découper des formes d’une couleur spécifique
- Enregistrer la durée d’une découpe
- Estimer la durée requise pour terminer un travail
- Créer un contour d’échenillage autour de lettres scriptes

Dans SignLab, vous pouvez lancer un travail de trois façons.

1) Découper des travaux avec la commande **Couper | Découper Plotter**
2) Imprimer et/ou Découper des travaux en utilisant la commande **Fichier | Imprimer et Découper** (n’est pas accessible avec SignLab Vinyl ou Vinyl Pro)
3) Imprimer un dessin grâce à la commande **Fichier | Imprimer**

Dans ce chapitre, nous nous intéresserons à la méthode #1, la commande **Couper | Découper Plotter**. Elle permet de découper sur du vinyle de n'importe quelle forme ou texte créés ou importés depuis SignLab.

La découpe sur vinyle de travaux en "découpe seule" se commande avec **Couper | Découper**. Pour les travaux qui incluent une impression sur vinyle et découpe du vinyle, nous vous recommandons d'utiliser la fonction **Fichier | Imprimer et Découper** pour effectuer les deux opérations.



Configurer le Traceur

Sous le menu **Couper**, choisissez **Configuration Découpe** pour configurer le plotter avec la commande **Couper | Plotter**.

Paramètres importants pour la configuration du traceur:

- Choisissez **Couper | Configuration découpe** pour ouvrir la fenêtre de dialogue
- Dans la fenêtre de dialogue, choisissez l'**Outil** qui servira pour le traçage ou la découpe. Pour certains traceurs, les paramètres de l'Outil font référence aux paramètres de la machine qui sont utilisés. Dans ce cas consultez le guide d'utilisation du fabricant.

- Pour ouvrir la fenêtre de dialogue **Contrôle Déplacement**, cliquez sur le bouton **Contrôle Déplacement** dans la boîte de dialogue du Traceur. Pour de plus amples informations concernant le paramétrage du traceur, consultez son guide d'utilisation.

Paramètres importants pour la configuration du plotter :

- Pour ouvrir la fenêtre de dialogue **Configuration Découpe**, cliquez sur le bouton **Configurer**
- Dans l'onglet **Découpeur**, vérifiez que les **Limites de la Machine** sont correctes
- Dans l'onglet du **Port**, choisissez la méthode pour envoyer les données de découpe

    - **Direct au port** – Pour envoyer les données de découpe au découpeur qui est relié au poste de travail
    - **Utilisez le Plot Spooler –** Cette option est une particularité de SignLab. Pour les usagers habitués de SignLab, cette option est toujours valable, mais nous encourageons les nouveaux usagers à utiliser **l'**option **Cut Manager**.
    - **Utilisez Cut Manager, le Gestionnaire de Découpe –** Pour envoyer les données de découpe via la queue (il s'agit de la

version “ découpe seule ” du Print and Cut Manager). Le nom de la queue est accessible dans une liste déroulante.

Si le Gestionnaire de Découpe est installé sur un poste de travail à distance (réseau), vous devez trouver ce poste de travail et sélectionner le répertoire du “Gestionnaire de Découpe”.



Localiser un Gestionnaire de Découpe à distance:

1. Cliquez sur le bouton “**Nouveau Gestionnaire de Découpé Eloigné”** pour ouvrir une fenêtre
2. Cherchez le poste de travail sur lequel est installé le Gestionnaire de Découpe
3. Sélectionnez le répertoire du Gestionnaire de Découpe ou du “PCut Manager” (selon votre logiciel SignLab).
4. Cliquez sur OK, et le nom de la queue doit apparaître dans la liste déroulante

Prévisualiser le Travail de Découpe

Quand vous utilisez la commande **Couper | Découper,** SignLab propose une prévisualisation du travail dans le mode **Prévisualiser Découpe**.

Toutes les formes de dessin seront considérées comme des formes destinées à la découpe.

Dans le mode **Prévisualiser Découpe**, le découpeur et le traceur s’affichent à l’extrême gauche de la SmartBar.

A l’extrême gauche de la **Boîte d’Outils de la Découpe** cliquez sur le bouton **Découper** pour envoyer le travail. Les données de découpe sont envoyées d’après la méthode choisie dans la fenêtre de dialogue de la **Configuration Découpeur**:

- **Direct au port –** Le découpeur a maintenant reçu les données de découpe.
- **Utilisez le Plot Spooler–** Comme il a été mentionné, cette option est une particularité de SignLab.
- **Utilisez le Gestionnaire de Découpe –** La queue (c’est-à-dire le Gestionnaire de Découpe) est lancée, et le travail de découpe se trouve dans la **Liste Active**. Avant de poursuivre, vérifiez que le découpeur est prêt à recevoir les données. Ensuite faites un clic-droit dans la **Liste Active** sur le travail de découpe et choisissez **Découper** dans le menu contextuel.

Le Gestionnaire de Découpe



Dans la pratique, le terme “queue” s’utilise à la place de Gestionnaire de Découpe. Pour tout poste de travail sur lequel est installé le Gestionnaire de Découpe, on peut se référer à ce poste de travail comme à la “queue.”

Pour imprimer ou découper dans les versions de SignLab, la queue désigne le “Print and Cut Manager” (Gestionnaire d’Impression et Découpe). Toutefois, le Print and Cut Manager est simplement une file d’attente qui est capable de traiter des travaux d’impression.

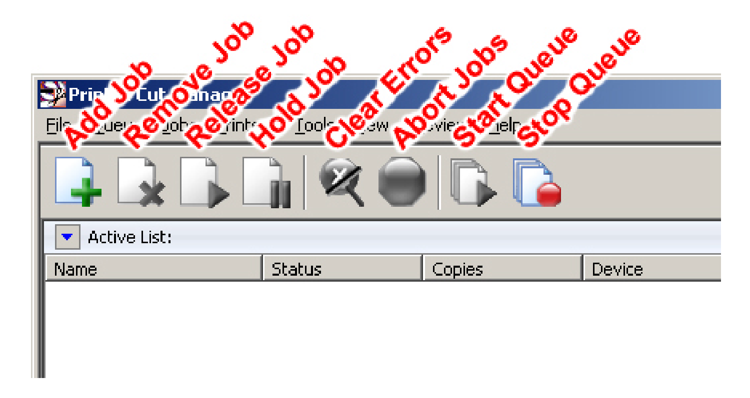
Lorsque vous découpez des travaux depuis la queue, la queue s’ouvre automatiquement. Alternativement, la queue peut s’ouvrir en choisissant **Lancer Gestionnaire de Découpe** depuis le menu **Fichier**, ou en choisissant **Gestionnaire de Découpe** depuis le menu **Démarrer** de Windows.

La fenêtre de la queue fournit un contrôle en temps réel des travaux de découpe lorsqu’ils sont envoyés depuis SignLab sur un ou plusieurs découpeurs. La queue peut emmagasiner des travaux de découpe similaires jusqu’à ce qu’il y en ait un nombre suffisant pour procéder à une série de découpe.



Dans la barre d’outils de la queue on trouve les boutons **Démarrer Queue** et **Arrêter Queue**. Si vous cliquez sur le bouton **Démarrer Queue**, alors la découpe des travaux commence selon les paramètres de **Automatisation**. Si vous cliquez sur

le bouton **Arrêter Queue**, alors tous les travaux de découpe seront mis en attente. Dans ce cas, faites un clic-droit sur le travail de découpe et choisissez <u>Découper</u> depuis le menu contextuel.



Dans le menu **Queue**, choisissez **Configuration** pour revoir les propriétés de la queue.

Paramètres de la Queue:



- **Nom de la Queue** – Si vous avez plus de deux queues sur le réseau, alors il vous sera plus facile de les distinguer si vous accorder un nom à chacune. Sans cela, toutes les queues auront par défaut le nom “Ma Queue”.

- **Hot Folder** – La queue contrôlera ce répertoire. Tous les fichiers de découpe placés dans ce répertoire seront ajoutés à la Liste Active en tant que nouveaux travaux.
- **Automatisation –** L'automatisation est utilisée pour mettre en attente automatiquement des travaux de découpe. De cette manière les travaux ne sont pas lancés tant que vous n'avez pas vérifié que le découpeur est prêt.
- **Archivage**– Quand le travail de découpe est achevé, les fichiers de travail sont archivés pour une éventuelle réutilisation.

Repères de Positionnement

Les marques de repère servent à l'alignement lorsque l'on charge un support imprimé sur un découpeur. Consultez le guide d'utilisation du fabricant pour déterminer le style correct et l'utilisation des marques de repère. Quand le style est choisi, vous pouvez inclure les marques de repère lors de l'impression du support.

Quand vous chargez le support sur le découpeur, certains modèles de découpeurs possèdent un capteur qui reconnaît les marques de repère et aligne automatiquement le travail. Pour les découpeurs qui sont dépourvus de capteur, l'utilisateur doit aligner manuellement le traceur sur chaque marques de repère.

La méthode que vous utilisez pour créer des marques de repère dans SignLab dépend de votre propre gestion du travail.



Repères de Positionnement pour des travaux Découper | Plotter :
1) Dans l'option **Outils Dessins Formes**, l'outil **Repère de Positionnement** sert à placer manuellement les marques de repère sur le travail.
2) Dans l'option **Outils Formes**, l'outil **Repère de Positionnement Multiples** sert à placer automatiquement les marques de repère sur le travail.

3) Dans le mode **Prévisualiser Découpe**, la **Boîte d'Outils Découper** contient un bouton **Repère de Positionnement**. Faites un clic-droit sur le bouton **Repère de Positionnement** pour choisir la position, la taille, et placer automatiquement les marques de repère. Faites un clic-gauche sur le bouton **Repère de Positionnement** pour choisir entre les différentes apparences que l'on peut donner au repère (cercle, croix, triangle).

Contrôle et déplacements

L'option **Contrôle Déplacements** c'est la capacité à positionner la tête du traceur en utilisant la fenêtre de dialogue du découpeur dans SignLab. Cette caractéristique permet de réduire la perte de matériel lors de la découpe de nouvelles formes sur des sections inutilisées du support.



Pour démarrer Contrôle Déplacements :

- Le découpeur doit être relié à l'ordinateur via un câble RS-232 (un câble de série)
- Dans le menu **Découper**, choisissez **Configurer Plotter**
- Dans la fenêtre de dialogue du **Plotter**, sélectionnez l'option **Contrôle Déplacements**
- Des marques de repère doivent être incluses dans une partie du travail
- Dans le menu **Découper**, choisissez **Plotter** pour prévisualiser le travail

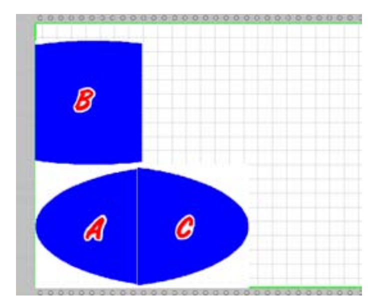
- Dans la **Boîte d’outils Découper**, cliquez sur le bouton **Découper**
- La fenêtre de dialogue **Contrôle Déplacements** s’ouvre, et le traceur se positionne sur chaque repère de positionnement

Partitionnement d’un Travail



Si vous dépassez les limites du découpeur ou du support, alors le travail doit être divisé en partitions. Chaque partition doit être sortie comme un travail à part entière. Selon les dimensions du support chargé les partitions doivent être “réarrangées” afin d’économiser du matériel.

Lorsque vous créer une forme, les dimensions du support doivent être prises en compte, tout en restant attentif aux limites physiques maximales du découpeur. Par exemple, prenons un support sous forme de rouleau qui se déroule sur une machine. Il n’y a pas que la dimension du support qui soit contraignante, mais il y a également les roulettes de la machine qui limitent la dimension. En règle générale, référez vous au guide d’utilisation qui vous confirmera les limites physiques du découpeur.



En arrangeant les partitions, vous réduisez le gaspillage du support.

Créer des Partitions avec le mode Prévisualiser Découpe

1. Dans le menu **Découpe**, choisissez le **Plotter**
2. Cliquez sur **Mosaïque** dans la **Boîte d'outils Découper**
3. Déplacer les partitions pour former des piles
4. Cliquez sur les partitions à découper si vous ne voulez couper qu'une partie. Un 'X' apparaît sur les partitions qui seront coupées.
5. Cliquez sur **Appliquer** pour revenir à la prévisualisation
6. Déplacez les partitions pour les repositionner sur le support

Filtrer par Couleur

L'option **Filtrer par Couleur** sert à envoyer uniquement un claque de couleur à la découpe.

Cette option est surtout utilisée lorsque l’on découpe des objets sur des vinyles de couleurs différentes. Si un objet possède des lignes épaisses, ces lignes de couleur seront filtrées elles aussi.

Dans le mode **Prévisualiser Découpe**, le bouton **Filtrer par Couleur** se trouve dans la **Boîte d’outils Découper**. Cliquez sur le bouton **Filtrer par Couleur** et choisissez le calque de couleur à filtrer.

Lorsque l’on filtre des couleurs, des marques de repères permettent de maintenir l’alignement entre chaque calque de vinyle. Pour couper les marques de repères avec tous les calques, gardez l’option **Filtrer Marques de Repères** cochée.

Traiter avec l’Outil Découpe

Sous le menu **Couper**, sélectionnez **Traiter l’Outil Découpe** pour ouvrir la fenêtre de dialogue **Outil Tracer**.

L’option Traiter avec l’Outil Découpe collecte des informations statistiques sur la performance des outils utilisés lors d’une découpe. Un grand nombre de données sont rassemblées sur chaque outil, comme la distance totale parcourue, le nombre de travaux terminés, et la date à laquelle l’outil a été changé pour la dernière fois. Grâce à ces données, vous pouvez établir une comparaison entre différents outils afin de décider à quel moment les outils s’usent et diminuent leur performance. Vous pouvez les remplacer avant qu’ils ne soient trop

usés, et ainsi éviter que votre matière première ne soit abîmée par un outil usagé.

Estimer la durée d'un travail courant



Avec cette option, vous enregistrez la durée approximative dont vous avez besoin pour terminer le travail de découpe suivant. Une fois le travail terminé, vous devrez noter le temps écoulé pour réaliser votre travail.

Note: Dans le menu **Aide | Chronomètre**, vous pouvez utiliser **TimeSign** pour enregistrer le temps écoulé.

Une fois que vous avez installé le chronomètre, utilisez **Couper | Voir Distance Parcourue** pour obtenir une estimation du temps nécessaire à la découpe des autres travaux. Grâce à cela, vous pourrez mieux gérer votre temps de gestion, et vous occuper d'un autre travail en attendant que la découpe soit terminée.

Echenillage et Echenillage Avancé

Après avoir découpé une forme sur du vinyle, il faut l'écheniller, c'est-à-dire retirer la partie inutile

autour de la forme. Il arrive que l'échenillage du vinyle alentour soit difficile. Pour éviter d'arracher le vinyle, on peut créer un cadre d'échenillage, qui correspond à un rectangle placé autour de la forme à couper. Quand la découpe est terminée, vous pouvez retirer le cadre en premier puis retirer l'intérieur.

Méthodes pour créer des contours d'échenillage

- Dans la barre d'état **Outils Dessins Formes**, choisissez **Cadre de coupe**
- Dans la barre d'état **Outils Dessins Formes**, choisissez **Echenillage Avancé**
- Dans le mode **Prévisualiser Découpe**, faites un clic-gauche sur le bouton **Cadre de coupe** pour créer un cadre d'échenillage (un clic-droit annule le cadre d'échenillage).

DEVIS ET MAQUETTES

Dans ce chapitre…

- Imprimer des visuels sur une imprimante de bureau
- Ajouter des devis à votre dessin SignLab
- Collecter des notes sur un client et un visuel
- Créer un gabarit de mise en page pour les maquettes destinées à vos clients
- Envoyer une prévisualisation à vos clients par e-mail
- Envoyer des devis et des maquettes sur Internet
- Créer en ligne un catalogue de vos produits

SignLab propose trois méthodes pour envoyer vos travaux.

1) La commande **Découper | Plotter** pour les travaux de découpe
2) La commande **Fichier | Imprimer et Découper** pour les travaux d'impression et/ou découpe (pas accessibles dans SignLab Vinyl et Vinyl Pro)
3) La commande **Fichier | Imprimer** pour les travaux d'impressions

Dans ce chapitre, nous nous intéresseront à la méthode #3, la commande **Fichier | Imprimer**, qui permet d'imprimer des travaux depuis une imprimante de bureau. Avec la commande **Fichier | Imprimer** il faut que Windows contienne le pilote de l'imprimante de destination dans **Panneau de Contrôle**. Cette manière d'imprimer est réservée aux imprimantes de bureau. Le contrôle de la mise en page, de la qualité, et de l'homogénéité des couleurs de l'image imprimée dépend de la gestion des couleur de Microsoft ainsi que "du pilote d'impression" de l'imprimante du bureau. Bien que cette méthode soit commune à toutes les applications Windows, elle n'est pas recommandée pour les très grands formats d'impressions signalétiques.

Vous noterez que la commande **Fichier | Imprimer et Couper** est la méthode la mieux adaptée pour la production de banderoles et d'enseignes.

Préférences pour l'Impression d'un Visuel

Sous le menu **Fichier**, choisissez **Imprimer** pour ouvrir la fenêtre de dialogue **Imprimer**. Les options de la fenêtre de dialogue **Imprimer** servent à prévisualiser le travail et à choisir les options du visuel.

Dans l'onglet **Page d'Impression**, cochez l'option **Prévisualisation**. Cliquez sur le bouton **OK**, et

vous pourrez prévisualiser le travail d'impression et ainsi le positionner ou le mettre à l'échelle.



Dans l'onglet Préférences

- Sélectionnez l'option **Dimensions et Notes**. Elle vous permet d'imprimer les dimensions ou les annotations.
- Si ça peut vous être utile, alors sélectionnez aussi les options **Lignes de Guide** ou **Lignes de Grille**
- Pour ne pas imprimer le cadre d'échenillage sur un visuel, sélectionnez l'option **Ne pas imprimer de Cadre de Découpe**

Dimensions et Annotations

Dans l'espace de travail SignLab, les dimensions et les annotations se trouvent dans la barre d'état **Outils Cotation**. Quand vous aurez mis les dimensions à l'échelle, leur mesure se fera automatiquement. De même, si les dimensions représentent celles d'un groupe d'objets , alors la mise à l'échelle du groupe sera automatiquement mise à jour.

Dimensions et Notes

- **Cotation entre deux points** – Pour mesurer la distance entre deux points.
- **Cotation d'un Objet** – Pour mesurer la hauteur et la largeur de l'objet sélectionné.
- **Dessins flèches** – Pour annoter l'espace de travail. Pour chaque flèche que vous dessinez, une annotation apparaît. Double-cliquez sur la flèche pour modifier son épaisseur.
- **Notes** – Pour ajouter des annotations descriptives dans l'espace de travail

Devis sur le Coût de Travail

Les **Notes Coût/Travail** servent à inclure des infos supplémentaires sur le client et les détails du travail. Quand une impression est finie, les Notes Coût/Travail s'impriment pour servir de références.

Pour de futurs travaux, vous pouvez réutiliser les informations pour contacter votre client. Dans la fenêtre de dialogue **Générer des Devis**, vous pouvez sélectionner le nom de l'entreprise dans la liste déroulante. Les infos des notes ne servent pas uniquement aux impressions, mais elles sont aussi accessibles avec d'autres options de SignLab comme:



- Prévisualiser e-mail (menu Web)
- Maquettes, côtes, et portfolios (Signtopia)
- Gestionnaire d'Impression et de Découpe qui envoie les notes des travaux d'impression et/ou découpe

Créer le Gabarit d'une Impression

Quand un espace de travail SignLab est sauvegardé, son fichier est un Fichier de Dessin CADlink (CDL). Un “gabarit de fichier” est comme un fichier CDL régulier, sauf qu'il comporte des champs variables. Quand le gabarit est ouvert, les champs variables se complètent automatiquement (comme le champ réservé à la date), ou SignLab vous suggère le texte (comme le nom du client).



Outils à utiliser avec le gabarit :

- **Fichier | Ouvrir** – Chargez un gabarit. Les champs variables comme la **Durée** et la **Date** sont automatiquement mis à jour. Pour les autres champs comme le **Fichier** et le **Texte**, vous serez guidés pour les remplir.
- **Fichier | Editer Gabarit…** – Chargez un gabarit sans compléter les champs réservés au texte.
- **Mise en Page | Gabarit | Installer Gabarit** – Utilisez l'outil **Composer Texte** pour créer un modèle de texte. Le texte peut être sélectionné et converti en un autre champ comme: **Fichier**, **Date**, **Durée**, ou **Texte**.
- **Fichier | Enregistrer**– Pour sauvegarder le gabarit avec les champs variables.
- **Fichier | Enregistrer sous … –** Après avoir chargé un gabarit et complété les champs, sauvegardez le fichier sous un nouveau nom.

Après avoir utilisé **Fichier | Ouvrir** pour charger un gabarit, assurez vous que le fichier est sauvegardé sous un nouveau nom. Sinon vous écraseriez le gabarit original.

Exemple pour créer du texte variable
1) Utilisez l'outil **Composer Texte** pour créer le texte de "Nom du Client"
2) Sélectionnez le texte, puis choisissez **Mise en Page | Gabarit | Installer Gabarit | Texte**
3) Utilisez **Fichier | Enregistrer sous…** pour sauvegarder le gabarit du fichier
4) Choisissez **Fichier | Fermer** pour ouvrir un nouvel espace de travail
5) Utilisez **Fichier | Ouvrir** pour ouvrir le gabarit
6) Vous remarquez que vous êtes guidé pour entrer le texte dans "Nom du Client"
7) Après avoir chargé le gabarit, faites **Fichier | Enregistrer sous** pour sauvegarder le fichier sous un nouveau nom

Charger un exemple de gabarit
a) Utilisez la commande **Fichier | Ouvrir** pour charger "portrait.cdl" depuis le répertoire CADlink\SignLab\Gabarit
b) Vous serez guidés pour compléter le texte: Fichier, Nom, Designer, Contact, et Client.
c) Vous pourrez ensuite importer un fichier image que vous aurez sauvegardé auparavant

d) Appuyez sur **[F8]** pour avoir un aperçu qui pourra servir de note/maquette à envoyer au client
e) Vous remarquerez que la date a été mise à jour automatiquement

Prévisualisation pour E-Mail

La **Prévisualisation pour E-mail** permet d'envoyer un instantané dans l'espace de travail SignLab en cours d'utilisation via un e-mail. Le logo de votre entreprise et votre en-tête sont inclus dans cet e-mail.

Lorsque vous préparez une prévisualisation pour e-mail:

1. Choisissez le logo de votre entreprise
2. Saisissez l'adresse du site Internet de votre entreprise (le client pourra cliquez sur votre logo pour visiter votre site)
3. Fixez une limite pour la taille du fichier avec la prévisualisation de l'image
4. Ajustez les dimensions la prévisualisation de l'image
5. Ajoutez les Annotations Coût du Travail à la prévisualisation de l'image

Cliquez sur le bouton **Envoyer** pour ouvrir la prévisualisation de l'image dans votre e-mail.

Outils En-Ligne pour utiliser Signtopia

Signtopia possède une série d'outils en-ligne qui vous permet d'interagir avec vos client et de traiter vos affaires sur Internet. Ces outils Signtopia sont paramétrés pour présenter la même apparence aux clients, qu'elle que soit l'interface que vos clients utilisent pour se connecter sur le web. Ainsi, vous n'avez pas à vous inquiéter si vos clients utilisent Internet Explorer, Netscape, Opera, Mozilla, etc. Peu importe si vos client utilisent la dernière version de leur interface, car les outils Signtopia sont compatibles avec n'importe quelle version.

Pour créer un compte Signtopia, vous pouvez visitez http://www.signtopia.com. Pour de plus amples informations, votre produit SignLab contient un fascicule d'utilisation avec Signtopia. Ce fascicule est également téléchargeable en choisissant l'option **Aide Signtopia** qui se situe sous le menu **Web**.

Envoyer des Notes et des Maquettes

Dans le menu **Web**, la commande **Générer Notes** permet de créer une note en-ligne avec Signtopia. Un assistant vous aidera à compléter les détails de la note, une image miniature de l'espace de travail SignLab s'ajoutera à la note. Vous pourrez ensuite avoir un aperçu de la note en-ligne avant de l'envoyer au client.

Tout comme la commande **Générer Devis**, **Générer Maquette** permet de créer une maquette en-ligne avec Signtopia. Une miniature de l'espace de travail Signlab accompagnera la maquette que le client pourra vérifier.

Après avoir vérifié que les notes et les maquette en-ligne étaient correctes, Signtopia enverra automatiquement une note par un e-mail pour inviter votre client à vérifier la note ou la maquette.

Créez un Catalogue de vos Travaux En-Ligne

Dans le menu **Web**, la commande **Générer Portfolio** permet d'ajouter des travaux à votre Portfolio en-ligne dans Signtopia. Un assistant vous aidera à compléter les détails du portfolio, avec une miniature de l'espace de travail SignLab. Votre Portfolio électronique devient un catalogue promotionnel accessible 24 heures sur 24.

En plus du Portfolio électronique, Signtopia comporte un **NetShop** qui vous permet de

personnaliser rapidement un site Internet professionnel pour votre entreprise. Vous créez ce site Internet en sélectionnant une librairie de gabarits déjà prêts, que vous pouvez joindre à votre texte et à vos images. Lorsque vous combinez NetShop avec des Portfolios en-ligne, vous gagnez en présence sur le web, ce qui vous permet de toucher un plus large éventail de clients potentiels.

Index

D

G

H

I

Q

R